DVD

TYLKO 6,90 ZŁ

2 PEŁNE WERSJE GIER!

- KILL.SWITCH
- ELITE WARRIORS: VIETNAM

+100 GIER FREEWARE

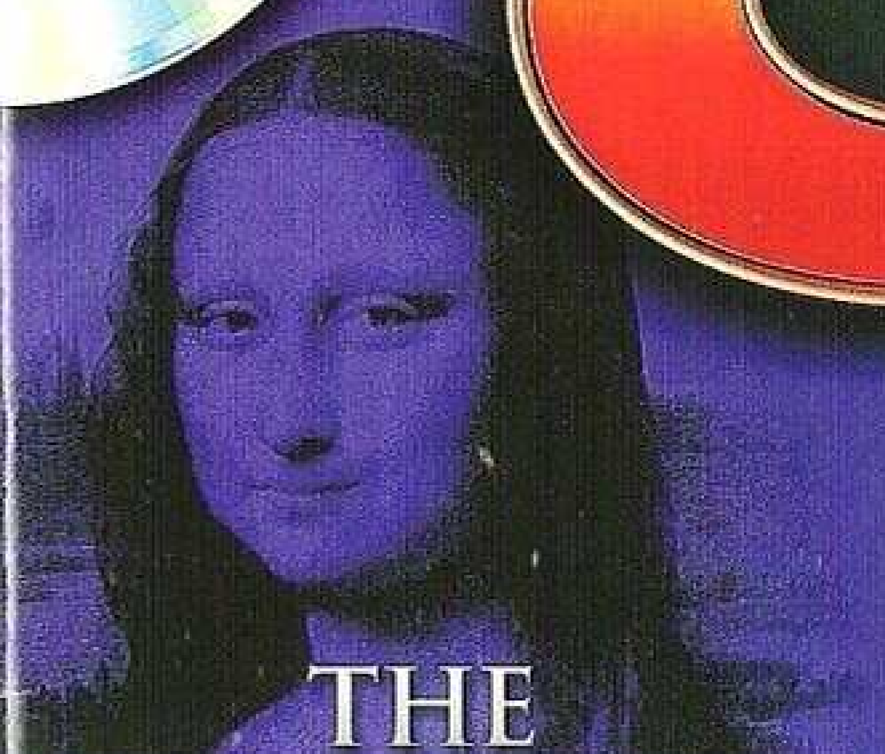


Targi E3 2006
Obszerna relacja z najważniejszej growej imprezy!

CLICK!

100 numer

Mutacja 1 Nr 07/2006 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)



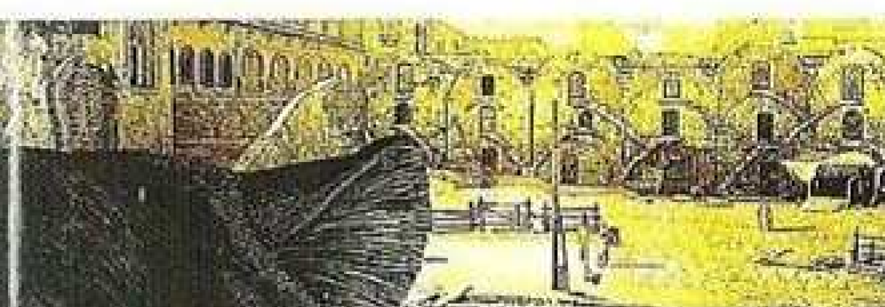
THE DAVINCI CODE

Zobacz to, czego nie pokazano w filmie! Będą kontrowersje? Hmm...



DESPERADOS 2 COOPER'S REVENGE

Zadyma na Dzikim Zachodzie – tym razem w pełnym 3D.



Nowa gra twórcy słynnej Syberii. Klapa czy arcydzieło?

B. Sokal PARADISE

Pierwsza recenzja w Polsce!

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Piekielnie dobra gra!

Solucja do The Elder Scrolls IV: Oblivion

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



w numerze 07/2006

ZAPOWIEDZI

BioShock 08
Frontlines: Fuel of War 10
S.T.A.L.K.E.R. 12
C&C 3: Tiberium Wars 14
BiA: Hell's Highway 16
Haze 18
Jade Empire 20
Spore 22
Relacja z E3 26

TEMAT NUMERU

Heroes of Might & Magic V 36
Długo wyczekiwana piąta część „hirołsów" trafiła w nasze łapska. Powiedzieć, że warto było czekać, to powiedzieć za mało. HoM&M V rządzi!

RECENZJE

Desperados 2: Cooper's Revenge ... 40
Nowy, trójwymiarowy engine i... gra niemal identyczna jak jej pierwsza część. Czy to dobrze, czy źle? Czytaj w naszej recenzji.

Rogue Trooper 42
Paradise 44
Borderzone 46
Da Vinci Code 47
X-Men III: The Official Game 48
Epoka Lodowcowa 2: Odwilż 50

City Life 52
Renesans gier ekonomicznych trwa w najlepsze – City Life jest jeszcze lepsze od recenzowanego dwa numery temu Tycoon City: New York!

The Plan 54
Black & White 2: Wojny bogów 56
TrackMania Sunrise Extreme 56

PORADNIK

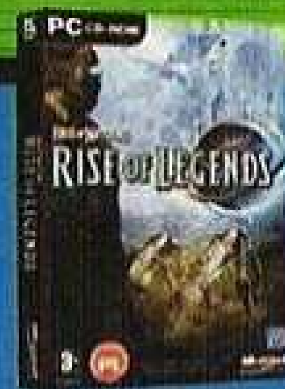
Tipsy 58

The Elder Scrolls IV: Oblivion 59
Opis przejścia najlepszej gry RPG tego roku – podpowiadamy, jak ukończyć główny questa, a przy okazji zdradzamy kilka strategii pomocnych w walce z monstrami zamieszkującymi świat Cyrodiil.

Oferta specjalna!

Tylko dla czytelników magazynu Click gra **Rise of Legends** w cenie 79,90 zł (z wliczonymi kosztami przesyłki).

Z promocji skorzystać można na stronie: **http://sklep.gram.pl/click_rol** gram.pl



NEWS



Relacja z E3 **s. 26**

TEMAT NUMERU



HoM&M V **s. 36**

NIE TYLKO GRY

Najwięksi twardziele 66
Twardy dysk to, zaraz po procesorze i karcie graficznej, najważniejszy komponent każdego zestawu komputerowego przeznaczonego dla gracza. Wybór twardziela stanie się prostszy z naszym poradnikiem.

Sprzęt – testy i nowinki 68

DZIAŁY STAŁE

Spis treści 04
Co na CD/DVD? 06
Listy 72
Ostatnia strona 74

Numer na 100 gier!

Największym branżowym wydarzeniem ostatnich tygodni była bez wątpienia tegoroczna edycja targów E3, z których relację zaczynamy już na stronie 8. Tym razem jednak to, co pokazano, nikogo specjalnie ani nie zachwyciło, ani nie zaskoczyło. Co ciekawsze nowe tytuły zapowiedziano w okresie kilku tygodni poprzedzających imprezę (jedyny znaczący wyjątek to gra na podstawie serialu „Lost – Zagubieni", do której Ubisoft przyznał się dopiero kilka dni po targach), w związku z czym **większość pozycji prezentowanych w Convention Center już wcześniej, w takiej lub innej formie, widzieliśmy.** Więcej na ten temat w naszej relacji.

O ile jednak producenci gier nie zaskoczyli, tak mamy nadzieję, że aktualny numer Clicka będzie dla ciebie niespodzianką. Policzyliśmy skrupulatnie wszystkie wydania naszego magazynu (włącznie z tymi, kiedy był jeszcze dwutygodnikiem) i okazało się, że... właśnie stuknęła nam setka! Z okazji tego wyjątkowego numeru przygotowaliśmy sporo dodatkowych atrakcji – większą liczbę stron, plakaty, naklejki, konkursy i bonusy dla czytelników, a do tego, w edycji DVD, zestaw 100 najciekawszych naszym zdaniem gier freeware'owych.

Jak zwykle też sam numer jest napakowany atrakcjami. Przede wszystkim jako pierwsi w Polsce prezentujémy recenzję **Heroes of Might & Magic V**. To nie żarty – poprzedni „hirołsi" do dziś są w ścisłej czołówce najlepiej sprzedających się tytułów w Polsce! Inne atrakcje to recenzje **Desperados 2: Cooper's Revenge** i wyjątkowo udanej gry ekonomicznej **City Life**. Warto przeczytać również wyniki testów, jakim poddaliśmy produkcję **Da Vinci Code** – ten tytuł, za sprawą filmu z Tomem Hanksem i Audrey Tautou, jest teraz na ustach wszystkich. Są też inne atrakcje – ciekawe sprzęty w dziale testów hardware'u, tekst o dostępnych na rynku twardych dyskach czy solucja do gry **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

Sporo, prawda? Choć stuknęła nam setka, nie zamierzamy spocząć na laurach – za miesiąc znów cię zaskoczymy. Czym tym razem? Następny Click trafia do sprzedaży już na początku lipca...

Redakcja

Następny Click w sprzedaży już 4 lipca!

A w nim na pewno*:
– coś, czego nikt się nie spodziewa,
– recenzje m.in. Rise of Nations: Rise of Legends, Hitman: Blood Money, Sin Episodes: Emergency
oraz sporo innych ciekawostek!

*na pewno – chyba że naszym orłom ulegnie Ekwador, Niemcy, Kostaryka... Możemy być zbyt pijani... ze szczęścia.

KONKURSY

Gry Rise of Legends 06
Wielki konkurs rocznicowy 24
Gry z Kolekcja Klasyki 43
Ubrania Hot Oil 53
Gry SpellForce 2 67
Mysz Manta Precision 69



Te i jeszcze więcej nagród zdobyć można w naszym wielkim rocznicowym konkursie.

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała („retrofuturystyczny" redaktor naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (mniejniżzerowy z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (z-ca red. naczelnego z obronioną pracą), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor prenumerator).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz „Johann" Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Aleksander Olszewski, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondecji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław



Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.

Copyright:
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click! w Sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl



kill.switch

PEŁNA WERSJA

Na niektórych kartach GeForce FX5200 mogą wystąpić kłopoty z wyświetlaniem cieni. Niestety producent nie przygotował stosownego patcha.

Koncern Namco znany jest przede wszystkim z gier powstających na konsole i również kill.switch zadebiutował na PlayStation 2.

Dobrze się jednak stało, że ostatecznie powstała również wersja przeznaczona na PeCety, bo tytuł ten zdecydowanie wyróżnia się spośród gier akcji wydanych w ostatnich latach – i to z aż dwóch powodów.

Powód pierwszy to fabuła – **prosta historyjka o samotnym żołnierzu wyruszającym na szereg bojowych misji w najniebezpieczniejsze zakątki świata szybko okazuje się czymś więcej.** Choćby dla rozwiązania tej zagadki warto kill.switch przejść do końca. Powód drugi to mechanizmy rozgrywki – gra Namco to jedna z pierwszych strzelanek, w których umożliwiono graczom chowanie się za zasłonami terenowymi. **To zmieniło dynamikę całej zabawy i sprawiło, że kill.switch stał się grą akcji, w której trzeba pomyśleć.** Fani gatunku lubią takie urozmaicenia.

Zawartość płyt CLICK! 07/2006

CD1
- **Pełna wersja:** kill.switch

CD2
- **Pełna wersja:** Elite Warriors: Vietnam
- **Freeware:** 1848

DVD
- **Pełne wersje:** kill.switch, Elite Warriors: Vietnam
- **Wersje demo:** Heroes of Annihilated Empires, Pacific Storm, Wolfschanze 1944 PL
- **Freeware:** 1848, Kolekcja 100 gier

Elite Warriors: Vietnam

PEŁNA WERSJA

W menu głównym wybierz opcję Tutorial, by poznać podstawy sterowania.

Takie gry to rzadkość – taktyczny shooter osadzony w realiach wojny wietnamskiej. Tytuł ten to luźna kontynuacja wcześniejszej gry studia nFusion, Line of Sight: Vietnam; **wykorzystuje również doświadczenia, jakie programiści zdobyli, opracowując popularne i u nas gry Dirty Dozen i Dirty Dozen: Pacific Theatre.**

Bohaterem gry jest major John L. Plaster (fakt, w Polsce jego nazwisko brzmi wyjątkowo zabawnie), który **dowodzi specjalnym oddziałem amerykańskiej armii, wykonującym tajne zadania na terytorium Laosu, Kambodży i północnego Wietnamu.**

Dwa rozwiązania, na które warto zwrócić szczególną uwagę, to interfejs umożliwiający wydawanie rozkazów podwładnym – tzw. kontekstowy, pozwalający na dowodzenie kompanami bezpośrednio ze świata gry – oraz **specjalny widok taktyczny, przypominający nieco to, co znamy z serii Brothers in Arms.**

⚠ Coś nie działa? Patrz na Kartonik do płyt!

Sprawdź koniecznie!

100 gier freeware (tylko wersja DVD)

Wybrana przez redakcję Clicka kolekcja 100 gier freeware to minimum kilkadziesiąt godzin grania, za które nie trzeba płacić ani złotówki. Warto przyjrzeć się tym produkcjom – choć większość z nich ustępuje pod względem oprawy „dużym", komercyjnym tytułom, wiele z nich ma tyle grywalności, ile wystarczyłoby na kilka superprodukcji.



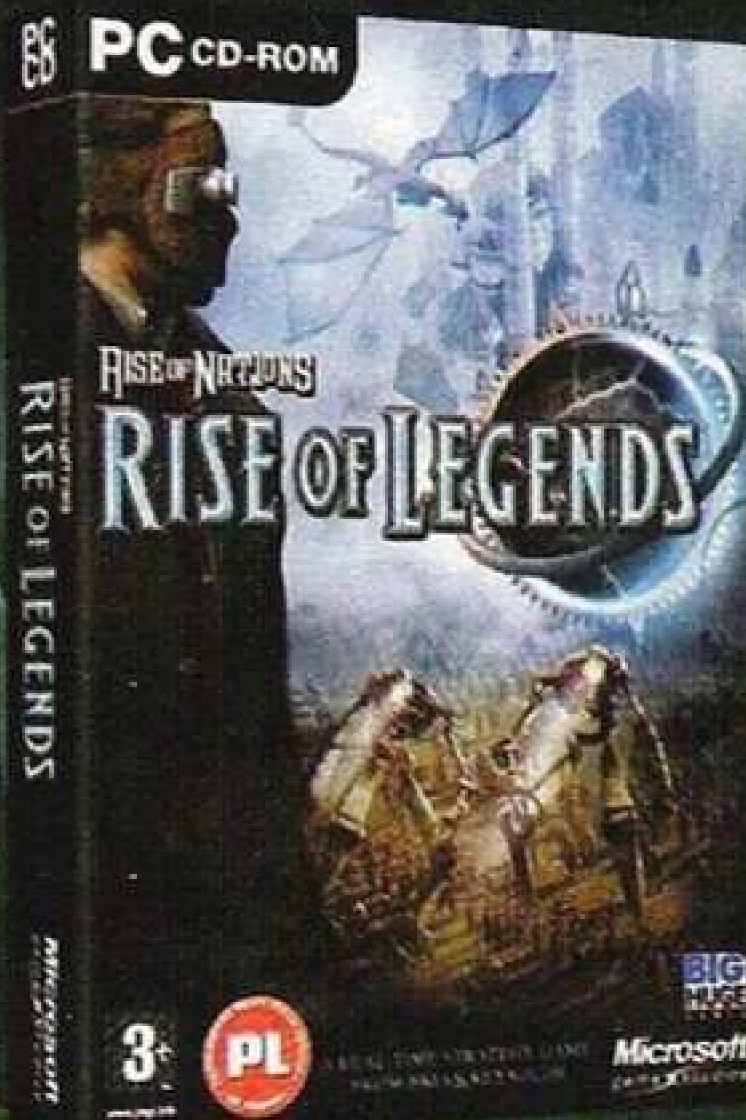




7164 konkurs SMS Rise of Legends

Do wygrania 10 gier

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Do jakiego gatunku gier należy Rise of Legends?

A) FPS
B) strategia
C) MMORPG

Odpowiedź wpisz według schematu:
CL.RL.X, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do **4 lipca 2006 r.**

Fundatorem nagród jest CD Projekt
www.gram.pl

CDPROJEKT

Horror pod wodą.

bioshock

Choć sprzedał się w najlepszym wypadku średnio, System Shock 2 pojawia się w pierwszej dwudziestce większości zestawień najlepszych gier ostatnich lat. Czy tak samo będzie z jego nieoficjalną kontynuacją?

Chyba tak, bo to, co przedstawiono na E3, pokazuje, że BioShock będzie produkcją bardzo wyrafinowaną, w inteligentny sposób bawiącą się z oczekiwaniami graczy, a jednocześnie pod wieloma względami różną od tego, co proponuje większość wydawców. Najlepszym na to dowodem jest nietypowy styl graficzny, w jakim utrzymany jest ten tytuł – **akcja gry toczy się w podwodnej bazie o nazwie Rapture, zaprojektowanej zgodnie z zasadami art-deco.** Lokacje wyglądają więc jak żywcem wyjęte z hollywoodzkiego musicalu z lat 30., z głośników sączy się subtelny jazz, nawet postacie, które bohater spotka, są... dziwaczne. Ta oryginalność na pewno ucieszy fanów System Shock, nie można jednak oczekiwać, że „złapie" ją przeciętny komputerowy gracz, oczekujący raczej prostszej rozrywki.

Tym lepiej dla tych, którym BioShock przypadnie do gustu! Gra będzie połączeniem FPS-a i RPG-a, dużo większy nacisk położony będzie na drugi z tych gatunków. Przeciwnicy snujący się korytarzami Rapture będą zajmowali się własnymi sprawami i w wielu przypadkach, niesprowokowani, nie zaatakują. I tak jednak warto poświęcić im kilka słów, bo **to postacie, jakich mało w grach. Jednym z potworów będzie Little Sister, mała dziewczynka wysysająca z ciał zabitych tzw. Adam**, substancję pozwalającą na modyfikowanie możliwości ludzkiego organizmu. Mała Siostra żyje w zgodzie z istotą o nazwie Big Daddy, wielkim facetem w kombinezonie płetwonurka, który chroni ją przed atakami. Wszyscy wrogowie byli kiedyś ludźmi, a swoje dziwaczne formy przybrali, rezygnując z części człowieczeństwa w zamian za możliwości, jakie dał im Adam (w grze występuje też substancja o nazwie Eve, którą porównać można do mocy magicznej, many). Ten dylemat stanie też przed graczem – jak bardzo zechce się zmienić, by łatwiej pokonywać przeszkody, które pojawią się w grze.

Wyśmienite danie, które zauroczy growych smakoszy!

Tym, którzy ukończyli System Shock 2, spodoba się wiele smakowitych nawiązań do tej gry. Podobnie jak tam, będzie można rozwijać umiejętności bohatera (tam cybernetycznymi implantami, tu przy użyciu tzw. plasmidów) czy też obmyślać najlepsze sposoby na ominięcie systemów alarmowych. **Dużą rolę w budowaniu atmosfery System Shock 2 pełniły zapisane w postaci cyfrowej informacje** (tzw. Audio Logs) od mieszkańców stacji kosmicznej – **ich miejsce zajęły w BioShocku... płyty analogowe odsłuchiwane na adapterach!!!**

Twórcy gry stawiają na swobodę rozgrywki, dlatego wiele problemów będzie można rozwiązać na kilka sposobów. Drogę blokowaną przez dwóch przeciwników można oczyścić, po prostu walcząc z nimi, z drugiej jednak strony można użyć specjalnej substancji, która sprawi, że jeden z nich zaatakuje drugiego. Tu wchodzi do gry zastosowany w BioShocku system nazywany przez twórców „ekologią" – różne rodzaje przeciwników w różny sposób na siebie reagują, a zasady te można wykorzystać do swoich potrzeb.

Warto wspomnieć o oprawie graficznej, bo zachwyca ona nie tylko stylem, ale i technologią. **BioShock wykorzystuje Unreal Engine 3, dzięki któremu wygląda po prostu nieziemsko (woda!).** To zasługa nie tylko efektów graficznych, takich jak choćby HDR, ale i modelu fizyki, który w realistyczny sposób oddaje zachowanie się wszystkich obiektów.

Przez długi czas BioShock funkcjonował jedynie jako tytuł, nie było właściwie wiadomo, czy gra ta w ogóle powstaje. W pełnej krasie objawiła się dopiero na tegorocznym E3 i była jednym z jaśniejszych punktów tej imprezy. Niemal na pewno będzie to wyśmienite danie, które zauroczy growych smakoszy!

Chyba komuś pokoik zarósł... Może czas posprzątać, bo inaczej...

...bo inaczej niedługo będzie wyglądać TAK!

Autorzy przy tworzeniu modeli zapatrzyli się w hydrant.

Zgaduj-zgadula: gdzie ten potwór ma otwór... gębowy?

Spójrz, jakieś dziwne coś leży po lewej!

BioShock

Producent:	Dystrybutor PL:
Irrational Games	brak

http://www.sshock2.com/bioshock/

Premiera: 2007

Gatunek: FPS/RPG

+ styl graficzny • swoboda rozgrywki • inteligentne nawiązania do System Shock 2 • Unreal Engine 3

– może okazać się zbyt wyrafinowana dla większości graczy

Trudno stworzyć kontynuację gry tak wyjątkowej jak System Shock 2, zdaje się jednak, że Irrational Games nie będzie miało z tym żadnego problemu!

Autor: Foch77

FRONTLINES FUEL OF WAR

Co powiesz na to, że za osiemnaście lat wybuchnie wielka wojna spowodowana wyczerpaniem się źródeł energii? I że głównymi stronami konfliktu będą Koalicja Zachodu i Przymierze Czerwonej Gwiazdy?

Tu strzelają...

...tu też...

...nawet tutaj...

...ale dopiero tutaj jest krwiście! Jadadada!

Jak dodam do tego, że na pierwszą stronę składają się państwa Europy Zachodniej i USA, a na drugą sprzymierzone Rosja i Chiny, będziemy mieć bardzo typową i dość – wbrew twierdzeniom twórców – nierealistyczną (oby!) fabułę. Tak czy inaczej, to nie ona sprawi, że powinieneś na Frontlines czekać z wypiekami na twarzy i ręką sięgającą do portfela. Za grę odpowiedzialna jest grupa Kaos, która tym tytułem debiutuje. Nie oznacza to, że tworzą ją amatorzy. **Ludzie ci wcześniej zrobili już popularny mod Desert Combat do Battlefielda 1942, a część maczała palce również w takich hitach jak F.E.A.R., Medal of Honor, Doom 3 i Homeworld.**

Frontlines: Fuel of War to **taktyczny shooter, w którym najważniejsza będzie nie tyle sprawność na placu boju, co umiejętność współdziałania z towarzyszami broni.** Nie będzie to jednak gra tylko dla usieciowionych. Tryb single będzie bogaty i choć nacisk położony zostanie przede wszystkim na co-op, pozbawieni możliwości zmierzenia się z żywym przeciwnikiem nie będą zawiedzeni. Przede wszystkim za sprawą zapowiadanej niezwykle rozwiniętej sztucznej inteligencji.

Gracz będzie silnie zmotywowany do tego, by działać w drużynie, gdyż samemu wojny po prostu nie da się wygrać.

Gra ma mieć taką budowę, by dać ci jak najwięcej swobody. **Kolejność misji, które będziesz musiał wykonać, wybierzesz samodzielnie.** Po ukończeniu każdej z nich zaobserwujesz, że przesunie się linia frontu, a twoja koalicja (albo przymierze) zdobędzie kolejny, jakże cenny fragment terenu. W obrębie jednej misji również zauważysz daleko posuniętą nieliniowość – wykonanie każdego zadania odkrywa od razu kilka następnych, do których podchodzić będziesz mógł w wybranym przez siebie porządku.

Na początku każdego etapu czeka cię wybór uzbrojenia i funkcji, którą będziesz pełnił w oddziale. Na tym nie koniec, gdyż **we Frontline zastosowano małe elementy RPG. Awansując, zyskasz nowe możliwości.** Przykładowo: jeśli twoim głównym zadaniem będzie rekonesans, po podwyższeniu rangi będziesz mógł za pomocą lornetki znaleźć i zaznaczyć cel, na który możesz sprowadzić atak z powietrza. Droga rozwoju postaci jest otwarta, choć jeśli będziesz sukcesywnie wybierał jedną profesję i broń, szybko zauważysz znaczące postępy.

Podobnie jak w Battlefieldach, przemieszczać się po planszy będziesz nie tylko na własnych nogach, ale również przy użyciu szeregu pojazdów. Ogólnie tak one, jak i broń dostępna w grze (około 60 rodzajów) bazują na tym, co wykorzystywane jest na współczesnych polach walki, choć oczywiście wrzucono też kilka elementów futurystycznych. **Pokierujesz więc czołgami, jeepami, przerobionym śmigłowcem Commanche, a nawet tzw. scout drone** (czyli po ludzku: zdalnie sterowanym robotem zwiadowczym), którym z powodzeniem możesz infiltrować szeregi wroga, ew. użyć go jako bomby.

Frontlines przygotowywany jest na PeCety i konsole nowej generacji. Zasadniczo różnice między wersjami będą niewielkie, choć my wychodzimy na nich i tak najlepiej. **Jedynie w wersji na komputery do dyspozycji oddane zostaną narzędzia do tworzenia nowych map i modyfikacji**, konsolowcy muszą się tu obejść smakiem. A kiedy możemy spodziewać się premiery? Gra jest jeszcze na etapie intensywnego tworzenia, więc data wydania nie jest póki co określona. W tym momencie mówi się enigmatycznie o przyszłym roku – może na jesień?...

Frontlines: Fuel of War

Producent: Kaos Studios	**Dystrybutor PL:** CD Projekt

http://www.frontlineswar.com/

Premiera: jesień 2007

Gatunek: taktyczny shooter

+ doświadczeni, choć debiutujący z dużą grą twórcy • nie tylko multiplayer • broń, pojazdy itp.

− fabuła

Dobrze kojarzeni przez graczy twórcy biorą się za gatunek, na którym się znają. Stawiam tygodniową kanapkę Herr Odyna, że im się uda!

Autor: Che Collada

S.T.A.L.K.E.R.

SHADOW OF CHERNOBYL

A jednak wyjdzie! Gra, która wzorem Duke Nukem Forever zdawała się zamieniać w branżowe pośmiewisko, ma ukazać się w pierwszym kwartale 2007 roku. Na tegorocznym E3 pokazano, jak prezentuje się obecnie...

Poziomy rozgrywane w podziemiach są klimatyczne...

...choć momentami zbyt mroczne...

A dokładniej - jak prezentowała się przed rokiem. Jak twierdzą jej twórcy, cały kod S.T.A.L.K.E.R.-a gotowy jest od mniej więcej dwunastu miesięcy, a tak długi poślizg z premierą wynikał z tego, że wszystko, co ekipa z GSC Game Worlds wymyśliła, trzeba było połączyć w jedną, sensowną, zrównoważoną całość. A ponieważ były z tym kłopoty... **ostatecznie zdecydowano się usunąć z gry co bardziej złożone mechanizmy rozgrywki.** Obiecywano nam RPG-a ze strzelaniem, dostaniemy FPS-a z drobnymi elementami zapożyczonymi z gry role-playing. Tak już jest, kiedy ambicje przerastają możliwości.

Pokazany na E3 S.T.A.L.K.E.R. wreszcie wyglądał jak spójna całość, a nie kilka efektownych prezentacji technologii.

Odchudzenie S.T.A.L.K.E.R.-a może jednak wyjść grze na dobre. Gdyby była zbyt skomplikowana, pewnie nie udałoby się uniknąć wielu bugów (szczególnie biorąc pod uwagę fakt, w jakich bólach powstaje) i w efekcie ta wyczekiwana produkcja stałaby się dziwolągiem w stylu Boiling Point. Teraz natomiast wszystko jest jasne - **S.T.A.L.K.E.R. to strzelanina, która ma rozbudowaną, wielowątkową (będzie kilka zakończeń) i bardzo długą fabułę** (mowa jest o 40 godzinach gry!). Pod względem realizmu plasuje się na poziomie, na którym znajduje się większość poważnych FPS-ów - bohater przed śmiercią może zostać kilka razy trafiony, nie jest jednak wcale superżołnierzem, który sam rozprawia się z dziesiątkami przeciwników. To, co pokazano na E3, zdaje się świadczyć, że poziom trudności i realizm wyważono bardzo dobrze.

Udało się zachować również nieliniowość rozgrywki. Gra nie jest podzielona na etapy, pozwala graczom na swobodne przemieszczanie się po powierzchni zajmującej mniej więcej 40 kilometrów kwadratowych wokół nieczynnej elektrowni atomowej w Czernobylu. Zaskoczeniem związanym z prezentacją gry - i dużą nowinką - były lokacje znajdujące się pod powierzchnią: podziemne labirynty, bunkry itd. Tu S.T.A.L.K.E.R. ma fantastyczny klimat, w osiągnięciu którego dużą rolę odgrywa oprawa graficzna - engine X-Ray świetnie sprawdza się w generowaniu mrocznych, zacienionych lokacji. Gra wygląda więc bardzo dobrze, choć w porównaniu z najnowszymi produkcjami (Haze, Crysis, BioShock) widać, że silniczek ten ma już swoje lata.

Niewiele wspominano wcześniej o fragmentach, w których gra zamienia się w skradankę - będzie tu kilka sekwencji, które dużo łatwiej będzie można pokonać, unikając starcia, niż decydując się na bezpośrednią konfrontację. To znów element związany z wielotorowym charakterem rozgrywki - po raz kolejny warto więc podkreślić, że dobrze się stało, iż ten „nowy" S.T.A.L.K.E.R. nadal jest nieliniowy.

Z innych ciekawostek warto wymienić bogaty arsenał (więcej niż 25 pukawek), który będzie można samodzielnie modyfikować, oraz możliwość korzystania z pojazdów zmechanizowanych, dzięki którym przemieszczanie się po dużym świecie gry stanie się wygodniejsze i bardziej bezpieczne (przeciwników jest wielu, kieruje nimi dość sprytna, bardzo agresywna sztuczna inteligencja). Zawiedzeni mogą być miłośnicy rozgrywek po sieci - jak na razie wszystkie zapowiadane tryby multi są mocno standardowe.

Jeszcze na targach mówiło się, że gra ukaże się pod koniec tego roku, kilka dni po ich zakończeniu podano jednak inną datę - pierwszy kwartał 2007 r. To realne, bo pokazany na E3 S.T.A.L.K.E.R. wreszcie wyglądał jak spójna całość, a nie kilka efektownych prezentacji zastosowanych technologii. Co prawda **nie obyło się bez zwisów komputera - podobno wypadały z częstotliwością 1-2 na pokaz** - ale z tym problemem programiści z Ukrainy powinni sobie na czas poradzić. Stratę Duke Nukem Forever już przebolelismy - niech więc przynajmniej S.T.A.L.K.E.R. się ukaże.

...dlatego warto czasem wyjść na powierzchnię.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Producent:	Dystrybutor PL:
GSC Game World	CD Projekt

http://www.stalker-game.com/

Premiera: I kwartał 2007

Gatunek: FPS

(+) wreszcie wygląda jak jedna, spójna gra!

(−) wycięto sporo rzeczy, dzięki którym S.T.A.L.K.E.R. wzbudził zainteresowanie trzy lata temu

Dobra wiadomość - prace nad S.T.A.L.K.E.R.-em są już prawie na finiszu. Pytanie tylko, czy to nie za późno...

Autor: Foch77


Tu gdzieś było San Francisco...


A tu Nowy Orlean?...

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

C&C powróci – trzecia wojna o Tiberium jest już nieunikniona!

Stało się już regułą, że kiedy EA ogłasza premierę kolejnej części C&C, ceny akcji spółki idą w górę. I chociaż poprzednia, Tiberian Sun, była moim skromnym zdaniem najcieńszą odsłoną cyklu (głównie za sprawą nieszczególnej grafiki), jej kontynuator ma szansę przywrócić serię do świetności. Akcja rozgrywa się w 2047 roku, gdy szybko rozprzestrzeniające się Tiberium zagraża już ziemskiemu środowisku niczym „radioaktywna epoka lodowcowa" (cokolwiek autorzy mieli na myśli).

Przypomnijmy: Tiberium to wysoce toksyczna substancja mineralna nie do końca wyjaśnionego pochodzenia, którą najlepiej scharakteryzuje określenie „ekologiczny rak", albowiem przekształca wszystko, z czym się zetknie, w... jeszcze więcej Tiberium! Z chwilą wykrycia pierwszych złóż (w 1996 roku, a więc równocześnie z premierą pierwszego C&C) rządy państw rozwiniętych powołały w tajemnicy organizację Global Defense Initiative (GDI) mającą zająć się nowym problemem. GDI musiało wyjść z cienia, by przeciwstawić się NOD – quasi-terrorystycznej organizacji dowodzonej przez fanatycznego przywódcę Kane'a.

Na targach E3 nie pokazano niczego, co nie kojarzyłoby się nam ze standardową „ramówką" C&C. W Tiberium Wars zobaczysz utrzymane w charakterystycznym klimacie filmiki przerywnikowe, odprawy przed misjami, postacie i jednostki. Najwyraźniej projektowi przyświeca filozofia „zróbmy to samo co kiedyś, tylko dużo lepiej". Jako trzon sił GDI wystąpią ponownie odrzutowe pionowzloty Orca oraz ciężkie czołgi mamucie.

Innowacyjne algorytmy sztucznej inteligencji będą dostosowywać taktykę przeciwników do wybranego przez ciebie stylu rozgrywki.

Nie zabraknie oczywiście superbroni oraz piechoty. Groteskowo przerośnięte naramienniki okutych w futurystyczne zbroje żołnierzy przywodzą na myśl nieuchronnie Space Marines z Warhammera 40K. **Asem w rękawie engine'u mają być zastosowane na niespotykaną do tej pory skalę efekty cząsteczkowe** – deszcz odłamków szkła z ostrzeliwanych biurowców, gigantyczne pióropusze gęstego dymu po nalotach, wzniecone kanonadą tumany kurzu.

Spoglądając na screeny, myślisz zapewne: jeśli gra będzie tak wyglądać, nieodzowne będzie wprowadzenie jakichś jaskrawych markerów, by mniej spostrzegawczy gracze mogli odróżnić szarobure jednostki od szaroburego otoczenia. **Nie wszystkie mapy będą tak surowe jak te na screenach. Pojawią się bowiem trzy warianty scenerii** – rejony zupełnie nieskażone Tiberium; takie, gdzie czynnik ten rozpoczął już przekształcanie krajobrazu; a także tereny zupełnie wyjałowione i zamienione przez toksyczną substancję w pustynię. Tiberium wpłynie też na faunę i florę (mutanty!) oraz pogodę (burze jonowe).

Innowacyjne algorytmy sztucznej inteligencji mają dostosowywać taktykę przeciwników do wybranego przez ciebie stylu rozgrywki. Jeśli będziesz agresywny, z marszu zaczniesz produkować jak największej jednostek bojowych i zasypywać nimi n-pla, on nie pozostanie ci dłużny. Jeżeli natomiast wolisz ostrożność i okopanie się w bezpiecznym bastionie, rozwijanie coraz potężniejszych broni i gromadzenie zasobów – twój adwersarz postąpi podobnie i nie będzie trwonił środków, wysyłając grupki straceńców na rozstrzelanie.

Seria C&C ma już dziesięć lat, niedawno pojawiła się nawet specjalna edycja jubileuszowa, a Tiberium Wars pokazuje, że nie było to bynajmniej ostatnie tchnienie cyklu. Czy gdy za dziesięć lat ktoś rzuci hasło: „RTS", tak jak dziś pomyślę automatycznie: „C&C"?

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI



Tiberian Sun

Tiberian Wars nawiązuje w prostej linii do wydanego w 1999r. Tiberian Sun, który był moim zdaniem **najsłabszą odsłoną cyklu** (nie licząc utrzymanego w konwencji FPS Renegade), głównie za sprawą koszmarnej izometrycznej grafiki. Ale w czasach, gdy GeForce serii 7X00 stanie się normą, taka wpadka już nam chyba nie grozi...

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Producent:	Dystrybutor PL:
Electronic Arts	EA Polska

http://www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp

Premiera: 2007

Gatunek: RTS

\+ grafika • AI dostosowujące się do twojego stylu gry • świat C&C żyje!

\- co jeśli poza grafiką zmiany będą kosmetyczne? • czy mój sprzęt to wytrzyma?

„Witaj dowódco – łączność z polem walki zostanie nawiązana wkrótce!". Te umieszczone na oficjalnej stronie gry słowa mówią fanowi C&C w zasadzie wszystko.

Autor: Jan Maria Awaria

BROTHERS IN ARMS
HELL'S HIGHWAY

Stęskniłeś się już za Joe „Red" Hartsockiem? A może wkurzyłeś się, gdy zobaczyłeś Earned in Blood, bardzo wtórnego sequela BiA? Tak czy inaczej, czytaj dalej.

Daj mu szansę, daj mu szansę! Brothers in Arms: **Hell's Highway zapowiada się na całkowicie inną grę, która będzie przynajmniej tak nowatorska jak Road to Hill 30.** Tym razem Joe, sierżant ze 101. Dywizji Powietrznodesantowej, weźmie udział w kilku misjach powiązanych z operacją Market Garden. Nie należała ona do najbardziej spektakularnych zwycięstw aliantów, ale co tam – przynajmniej będziesz mógł zwiedzić kawałek Holandii. A może nawet spotkać jakichś naszych krajan – w operacji brała również udział polska 1. Samodzielna Brygada Spadochronowa.

Pierwszą i najważniejszą zmianą w serii będzie grafika. Tym razem **chłopaki z Gearbox wykupiły odpowiednie licencje, dzięki czemu ich nowa gra śmigać będzie na Unreal Engine 3.** Jeśli przyzwyczaiłeś się do dość surowej i niezbyt ciekawej oprawy poprzednich dwóch części, tym razem możesz doznać szoku. Pod względem technicznym zmieni się tu wszystko – oczywiście na plus. Niesamowite światło, kurz i dym (nie tylko po wybuchu granatu, ale również ten z papierosa), jakich nie powstydziłoby się Call of Duty 2, bardziej realistycznie animowane twarze – wszystko to powinno sprawić, że złudzenie rzeczywistości będzie pełne.

Panowie się zastanawiają, czy są zwykłą grafiką, czy to już gra.



Pięść tak dobrze odwzorowana, że prawie widać włoski na palcach!



Nie wiem jak ty, ale ja planuję przez większość gry oglądać swój cień.

Nowy silnik przyniesie nie tylko oszałamiającą grafikę, ale też ciekawe efekty fizyczne. Przykładowo, **gdy wrzucisz granat przez okno do pomieszczenia wypełnionego Niemcami, siła wybuchu nie tylko zabije wrogów, ale również wypchnie futrynę** – wraz z parapetem i okolicznymi cegłami. Podobnie rzecz będzie wyglądać, gdy za pracę weźmie się ekipa z moździerzem – celnie wystrzelony pocisk może bardzo solidnie naruszyć strukturę budynku. Niestety, nic nie wiadomo o tym, czy te robiące wielkie wrażenie efekty będą generowane w czasie rzeczywistym, czy zaskryptowane (i np. już kolejny granat nie zrobi na pomieszczeniu żadnego wrażenia).

Ciekawie też wygląda nowość nazwana przez Gearbox „bro-mo", co jest skrótem od „brotherhood moments".

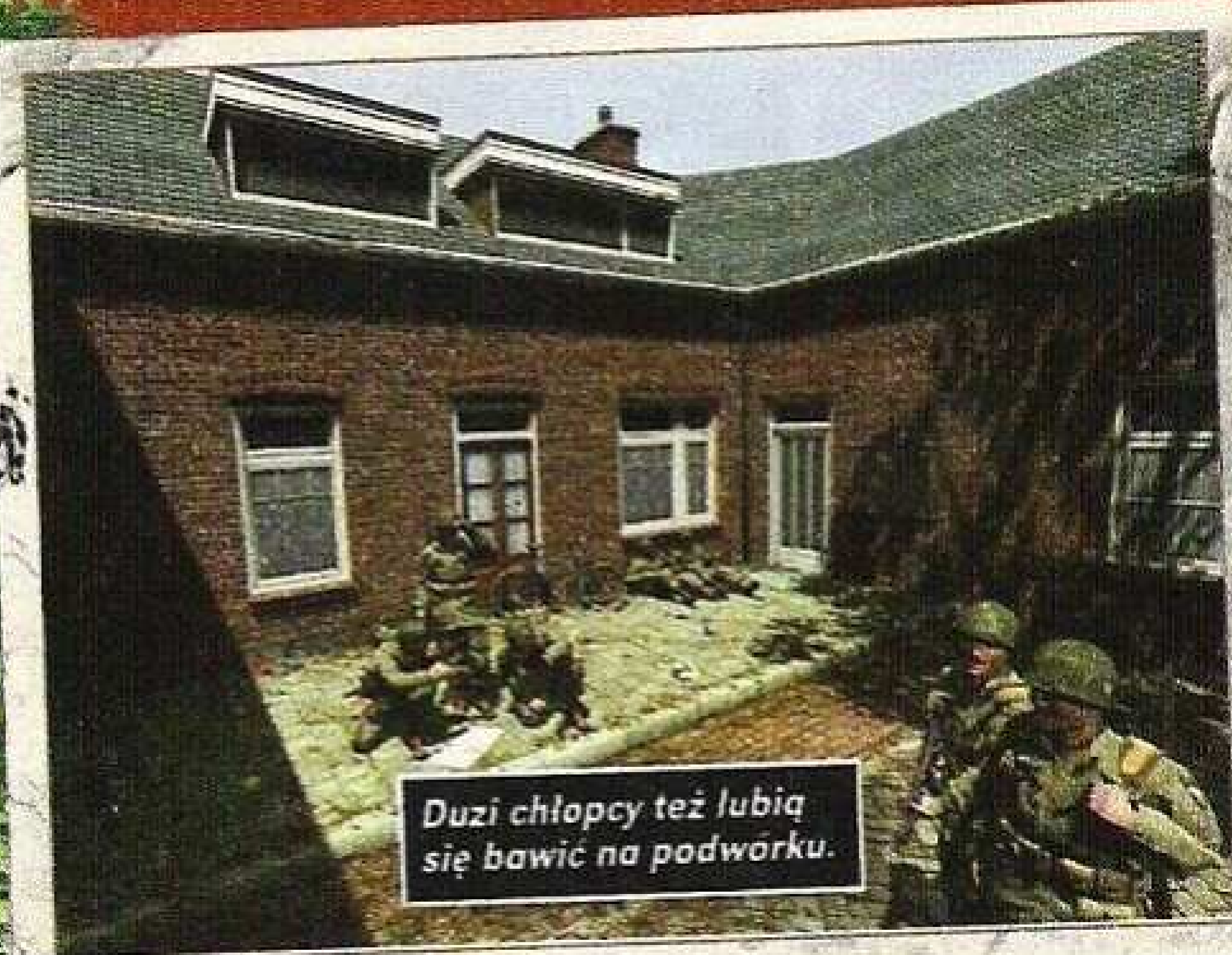
Jeśli przyzwyczaiłeś się do surowej i nieciekawej oprawy poprzednich części, możesz doznać szoku.

Najprościej mówiąc, **podczas gry czasem stracisz kontrolę nad kierowaną postacią i zaczniesz obserwować miniscenkę przerywnikową.** Zwykle będzie to po prostu przeskoczenie płotu czy schylenie się po granat, ale czasem autorzy zaskoczą cię np. tym, że złapiesz na ręce właśnie zastrzelonego żołnierza. Oby tylko z takimi momentami nie przesadzili...

Z nowości trzeba też wspomnieć o tym, że **w trzeciej części BiA dowodzić będziesz nie dwoma, a trzema oddziałami.** Jeden będzie odpowiadał za prowadzenie ognia zaporowego, drugi za bezpośredni atak, zaś trzeci nie będzie miał przypisanej odgórnie funkcji. Sam wybierzesz, czy chcesz, by zajął stanowisko przy cekaemach, atakował wroga z bazooki, czy ostrzeliwał z moździerzy.

Na deser zostawiłem informację o trybie **multiplayer, który być może po raz pierwszy będzie tu jakoś działał.** Autorzy poza frazesami nic konkretnego jeszcze o nim nie powiedzieli, ale wiadomo przynajmniej, że pozwoli grać jednocześnie większej liczbie ludzi, niż to miało miejsce w poprzednich częściach.

Więc jak, dasz nowemu BiA szansę? Nie wątpię, pytanie tylko, czy on się odwdzięczy tym samym. Patrząc na tę grafikę, **PeCet, który będzie w stanie udźwignąć grę, będzie musiał być wyposażony w wyjątkowo mocne bebechy.** Cóż – pod tym względem nieco lepiej mają posiadacze next-genowych konsol, na które Hell's Highway również wyjdzie.



Duzi chłopcy też lubią się bawić na podwórku.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Producent:	Dystrybutor PL:
Gearbox Software	Cenega

http://www.hellshighwaygame.com/

Premiera: 2007

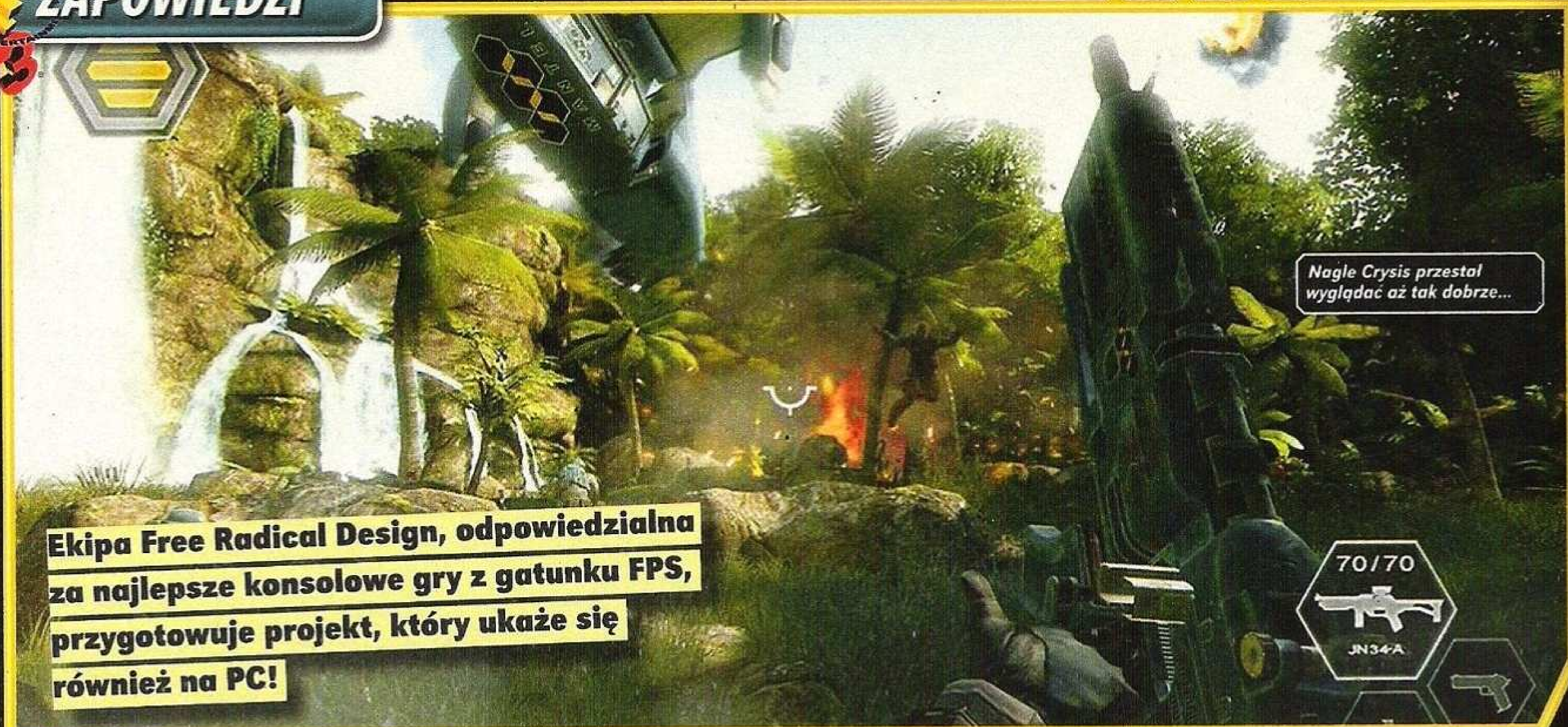
Gatunek: taktyczny FPS

+ grafika • filmowość • grafika • efekty fizyczne • wspominałem o grafice?!

− znów same skrypty?...

Unreal Engine 3 może ożywić każdą serię. A gdy się do niego doda jeszcze kilka nowych i dobrych pomysłów – hit murowany.

Autor: Teutates



Nagle Crysis przestał wyglądać aż tak dobrze...

Ekipa Free Radical Design, odpowiedzialna za najlepsze konsolowe gry z gatunku FPS, przygotowuje projekt, który ukaże się również na PC!

HAZE

Zapytani o twórców najlepszych strzelanek, właściciele blaszaków wskażą studia Valve, Raven, Monolith, Crytek, może nawet wspomną o id Software. Te nazwy niewiele jednak mówią graczom, którzy – zamiast przed monitorem – spędzają wolny czas przed telewizorem i konsolą. Dla nich do czołówki najlepszych FPS-ów należy seria Time Splitters, na zadane we wstępie pytanie spora część odpowie więc zapewne: Free Radical Design. Charakter konsolowych strzelanek jest jednak nieco inny niż komputerowych – można więc spytać, czy nowa produkcja tego studia będzie w stanie zainteresować ludzi wychowanych przez Half-Life, a teraz czekających na Crysis i Prey.

Okazuje się, że tak. Haze był jedną z nielicznych prawdziwych nowości prezentowanych na targach, ale nie tylko dlatego koło pokazu tej produkcji cały czas kłębiły się tłumy. **Ten FPS łączy zaawansowany technologicznie engine** (wypadający nieźle nawet w starciu z takim tytanem jak Crysis) **z ciekawą fabułą i kilkoma nieoczekiwanymi rozwiązaniami**, które na pewno wzbogacą rozgrywkę.

Specjaliści od konsol mają szansę wprowadzić trochę życia w PeCetowe giercowanie.

Akcja gry toczy się w nieodległej przyszłości. **Według twórców Haze za 25 lat regularne armie reprezentujące siły zbrojne różnych krajów zostaną zastąpione przez zorganizowane oddziały najemników**, działające na własny rachunek niczym prywatne firmy. Potentatem tej branży będzie korporacja Mantel, której żołnierze uznawani będą za najbardziej skutecznych i najlepiej zorganizowanych. **Jako Jake Carpenter, jeden z nowo powołanych rekrutów Mantela, trafisz do Ameryki Południowej** z misją, której głównym celem ma być powstrzymanie buntowników z organizacji The Promise Hand. Na miejscu odkryjesz jednak pewną tajemnicę...

Prezentacja gry Haze na targach E3 zorganizowana została w sposób dość nietypowy. Przypominała spotkanie z kandydatami na rekrutów, w trakcie którego energiczny sierżant namawiał publiczność do wstąpienia w szeregi armii. Jednym z użytych argumentów miała być transmisja z prawdziwego pola walki – w rzeczywistości pokaz fragmentu gry. Na wielkim ekranie zobaczyliśmy **scenę lądowania w gęsto zalesionej dżungli – ze zsuwającymi się po linie z helikoptera żołnierzami, przeciwnikiem kryjącym się w wysokiej trawie** i eksplozjami wprawiającym w drżenie cały ekran. W pierwszej chwili gra wyglądała bardzo podobnie do Crysisa – styl rozgrywki i poziom oprawy graficznej wydawały się zbliżone.

Prezentowana walka była bardzo emocjonująca, **AI przeciwnika w widoczny sposób reagowało na zachowania gracza, przeciwnicy starali się współpracować ze sobą.** To, co mogło się podobać, to delikatne rozmycie ekranu przy szybszych ruchach oraz soczystość kolorów drzew, trawy, nawet mundurów innych żołnierzy. Ekran aż kłuł w oczy od tego barwnego przepychu... aż do chwili, gdy nagle rzekoma transmisja z pola walki zaczęła trzeszczeć, zniekształcać się, po chwili obraz ustabilizował się, ale był już inny niż wcześniej. Kolory wyblakły, zabrudziły się, zastrzelony przed chwilą przeciwnik leżał na ziemi we wstrętnej kałuży krwi, a stojący obok towarzysz broni pokazał inną twarz, zmęczoną, wystraszoną, dużo starszą niż przed chwilą. Okazało się, że **żołnierze w grze – w tym także gracz – przyjmują specyfik, który zmienia sposób, w jaki widzą oni rzeczywistość, czyniąc ją piękniejszą.** Zabawa z tym i innymi specyfikami będzie jednym z ciekawszych mechanizmów rozgrywki zastosowanych w Haze.

Pozostałe informacje na temat gry są na razie dość skromne. **Walka toczyć się będzie nie tylko w dżungli, ale też wysoko w górach oraz w rejonach pustynnych.** W rozgrywce pojawi się sporo różnego rodzaju pojazdów – nie tylko nimi pojeździsz, ale też z nich postrzelasz. Wśród trybów multi znajdzie się również co-op (najmodniejszy ostatnimi czasy), w ramach którego będzie można przejść całą grę we dwójkę. I... to właściwie wszystko. Mało, ale Haze to tytuł, o którym warto pamiętać – specjaliści od konsol mają szansę wprowadzić trochę życia w PeCetowe giercowanie.

To shoot or not to shoot?

Haze

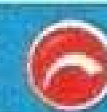
Producent:	Dystrybutor PL:
Free Radical Design	brak

http://www.hazegame.com/

Premiera: I kwartał 2007

Gatunek: FPS


ciekawy pomysł z substancjami modyfikującymi postrzeganie rzeczywistości • renoma twórców • świetne AI przeciwników


osadzenie dużej części gry w dżungli i filmiki rozgrywające się na lotniskowcu zbytnio przypominają Crysis. Czy ktoś od kogoś ściągał?

Mistrzowie konsolowych FPS-ów nie zawiodą na PC. Konkurencja jest silna, ale Free Radical Design nie brakuje pomysłów.

Autor: Foch77



Na Xboksie wyglądało to gorzej.

Jade Empire

Nic nie wskazywało na to, żeby Jade Empire, jedna z lepiej ocenianych gier na Xboxa, miała wyjść na PC. Jednak w pewnym skrytym, niedostępnym publiczności miejscu na targach...

BioWare ulokowało się tak, by nikt niepowołany ich nie znalazł. I tam dopiero zdradziło jedną z najważniejszych dla PeCetowców informacji tegorocznego E3: przygotowywana jest Jade Empire PC! W dodatku nie będzie to zwykła konwersja gry, która zachwyciła posiadaczy Xboxa rok temu. **Autorzy postarali się, żeby wersja na komputery spełniła wymagania stawiane przed nowościami**, a dodatkowo uwzględnili uwagi graczy konsolowych.

Jade Empire to skrzyżowanie akcji i cRPG, w którym wyraźnie widać zafascynowanie autorów wschodnimi sztukami walki. Wcielasz się tu w wielkiego wojownika i **tylko od ciebie zależy, czy zechcesz uratować świat przed zagładą, czy przeciwnie: samemu przyczynić się do jego pogrążenia.** Gra będzie miała 3 możliwe zakończenia, a wybory stawiane przed tobą nie zawsze będą jednoznacznie dobre albo złe.

Gra przeznaczona jest raczej dla ludzi, którzy wcześniej z rolplejami się nie zetknęli.

Tytuł został bardzo ciepło przyjęty na Xboksie (średnia ocen około 90%), więc diametralnych zmian nie ma się co spodziewać. Ludzie, którzy grali w pierwowzór, docenią **nowe rodzaje broni i przedmiotów, ciekawsze efekty, a także znacznie poprawiony wygląd.** BioWare poszło za radą graczy i podwyższyło również poziom trudności. Easy pozostał bez zmian, ale już Normal i Hard sprawiać będą nieco więcej trudności. Podobno nie tylko ze względu na zwiększoną odporność wrogów, ale i dzięki poprawionej sztucznej inteligencji.

Warto też wspomnieć o **nowych technikach walki. Będą to wzorowana na sumo Żelazna Dłoń oraz Styl Żmii, inspirowany filmami z Hong Kongu z lat 70.** Ogólnie nacisk został położony na pojedynki, to one są tutaj głównym daniem. Elementy RPG zostały za to znacząco ograniczone. Choć spod rąk twórców Jade Empire wcześniej wyszedł między innymi KotOR, to gry nie mają ze sobą wiele wspólnego. JE przeznaczone jest raczej dla ludzi, którzy wcześniej z rolplejami się nie zetknęli. Gracze wymagający wielkiej przygody, mnóstwa charakterystyk i bardzo skomplikowanych questów nieco się mogą zawieść.

Zaś lubujący się w walce powinni być zachwyceni. Mnóstwo technik, możliwość korzystania z różnych rodzajów broni, wielu wrogów do ubicia – no i oczywiście elementy magii. **Szczególnie fajnie wygląda możliwość chwilowego przeobrażenia bohatera w demona. Wielkie bydlę zostawia z przeciwników plamy**, choć długo się w tej postaci chodzić nie da – wyczerpuje ona bardzo szybko energię magiczną. Co ciekawe, w Jade Empire znajdą znajomy element również fani Mortal Kombat – gra pozwala na wykonywanie swoistych „fatality"!

Część wad wersji z Xboxa zapewne znajdzie się również na PeCecie, z czego największą jest chyba to, że **grę można ukończyć w ciągu 20 godzin, co jak na poważne RPG jest czasem zdecydowanie za krótkim, choć jak na siekankę – znakomitym.** W sumie dobrze by było, gdyby wszystkie nowe produkcje miały tylko taką wadę. Premiera Jade Empire zaplanowana jest póki co na koniec tego roku, ale może się obsunąć. Autorzy wypuszczą ją ponoć dopiero wtedy, gdy będą wiedzieli, że gra rozkocha w sobie wszystkich.

To jednak oficjalna wersja, bo w praktyce zastanawiam się, czy opóźnianie premiery nie będzie miało związku z tym, że gra może wymagać Windowsa Visty... Ale tego przypuszczenia oficjalnie nikt jeszcze – na szczęście – nie potwierdził. Za to jeden członek ekipy zdradził na oficjalnym forum, że gra działa bez problemu na Windows XP i nie była testowana na innym systemie operacyjnym. Obawiam się tylko, że **przy tworzeniu wymagań sprzętowych BioWare może się ugiąć pod naciskiem wydawcy, którym jest Microsoft.** Nic dziwnego: Jade Empire byłby całkiem niezłym powodem, by kupić Vistę... C



Dzielnica białych latarni?



W dodatku świecących na zielono?! No co... nawet nam czasem brakuje pomysłów na podpisy...

Jade Empire

Producent: BioWare	Dystrybutor PL: brak
http://jade.bioware.com/pc/	
Premiera: koniec 2006?	
Gatunek: akcja/cRPG	
+	ulepszona grafika • nowe bronie, przedmioty, przeciwnicy • na Xboksie to naprawdę wielki hit
–	Halo też było hitem na Xboksie... • wymagana Vista?...

Tego się nie spodziewaliśmy! Wielki przebój z Xboxa zawita po wielu usprawnieniach również na nasze maszynki!

Autor: Che Collada

SPORE

Spore znów zbiera od magazynów i serwisów branżowych nominacje do tytułu gry E3, mimo że teraz pokazano niemal to samo co rok temu!

Dzięki wygodnemu edytorowi będziesz mógł stworzyć swoją własną „potworę".

A jak wiadomo, każda potwora...

Efektem tych godowych igraszek staje się... rozwinięta cywilizacja. Make love, not war!

Dziwnym trafem, choć już na E3 2005 pokazany wtedy po raz pierwszy Spore robił wyjątkowe wrażenie, zapowiedź tego tytułu nigdy nie ukazała się na łamach Clicka. Nadarza się więc dobra okazja, by go przypomnieć.

Spore to gra oparta na pomyśle, który właściwie nie powinien zaskakiwać ze strony kogoś, kto ma na koncie takie produkcje jak The Sims czy SimCity. **Will Wright i jego ekipa ze studia Maxis zajmowali się już symulacją rozwoju Ziemi, miasta, życia jednego człowieka i... mrowiska.** Teraz postanowili wszystkie zdobyte dotychczas doświadczenia połączyć w... symulację ewolucji. Zadanie, jakie staje przed tobą w tej grze, to przeprowadzić przez wszystkie fazy rozwoju wybraną formę życia – od poziomu pojedynczej komórki do międzygwiezdnej cywilizacji podbijającej inne planety. To jest dopiero wyzwanie!

Zabawa zaczyna się od stworzenia najprostszego organizmu żyjącego w wodzie – na tym etapie polega na unikaniu większych stworzeń i zjadaniu mniejszych. Potem następuje faza wyjścia na ląd, w trakcie której decydujesz, czy twój stworek ma być roślino- czy mięsożercą, wybierasz stadną lub samodzielną formę egzystencji itd. Etap kolejny to faza plemienna – tu uczysz się stawiać pierwsze budowle i wykorzystywać narzędzia. **Następne stadium to rozwój miast, kształtowanie ich technologii, architektury, infrastruktury.** Kiedy już umocnisz się w swojej osadzie, będziesz mógł wyruszyć na poszukiwania innych cywilizacji, a wreszcie przejąć kontrolę nad całą planetą. Co dalej? Etap ostatni, czyli podbój kosmosu – tutaj gra zaczyna stawiać przed tobą konkretne misje do wykonania (zdobycie wskazanej planety, udzielenie pomocy galaktycznym sojusznikom itd.).

Najciekawsze jest to, że na każdym z tych etapów gra korzysta z tego samego interfejsu, steruje się nią niemal identycznie. Will Wright zaprojektował Spore w tak genialny sposób, że całkowicie przyćmił wszystkie swoje wcześniejsze dokonania. Zasady gry są proste, a jednocześnie na tyle inteligentne, że sprawdzają się zarówno podczas fazy plemiennej, jak i kosmicznej. Co więcej, Spore zdaje się nie ograniczać gracza, bo można tu robić naprawdę niemal wszystko – od godowych zalotów po ostrzeliwanie kosmicznej bazy wroga laserowymi działkami. **Wszystko w charakterystycznej oprawie graficznej, która nie pozwala tej zabawy w ewolucję traktować zbyt poważnie.**

Jednym z elementów gry, o którym warto wspomnieć, jest edytor obiektów trójwymiarowych, dzięki któremu można tworzyć zarówno organizmy, jak i budynki, statki kosmiczne itd. W prosty sposób pozwala on kreować najbardziej wymyślne formy – **które potem, w przypadku organizmów żywych, animowane są zgodnie z logiką i zasadami fizyki przez komputer.** Potęgę edytora wykorzystuje kolejny genialny pomysł – choć sama gra przeznaczona jest tylko dla jednego gracza, zawsze przy uruchomieniu łączy się z serwerem, z którego pobiera... stwory i budynki opracowane przez ludzi z całego świata. W efekcie świat gry – galaktyka z dziesiątkami tysięcy planet – cały czas będzie się bogacił o nowe formy życia i konstrukcje, za każdym razem zaskoczy czymś nowym. Mimo takiego bogactwa gra chodzi niesamowicie płynnie, w ułamku sekundy przechodząc między najmniejszym a największym poziomem zbliżenia.

Najbardziej ambitna z gier znajdujących się obecnie w produkcji. Spore będzie większy od The Sims!!!

Fantastycznych pomysłów jest w Spore więcej. Jeden z bardziej zabawnych: **informacje o spotkanych organizmach zapisują się** w tzw. Sporepedii, **w postaci kart... które można wykorzystać w grze podobnej do Magic: The Gathering!** To bez dwóch zdań najbardziej ambitna z gier znajdujących się w produkcji – wróżymy jej wielki sukces!

Ni to pies, ni to wydra, raczej coś na kształt...? Odpowiedź wyślij na numer 7777!

Spore

Producent:	Dystrybutor PL:
Maxis	brak

http://www.spore.com/

Premiera: I kwartał 2007

Gatunek: strategia

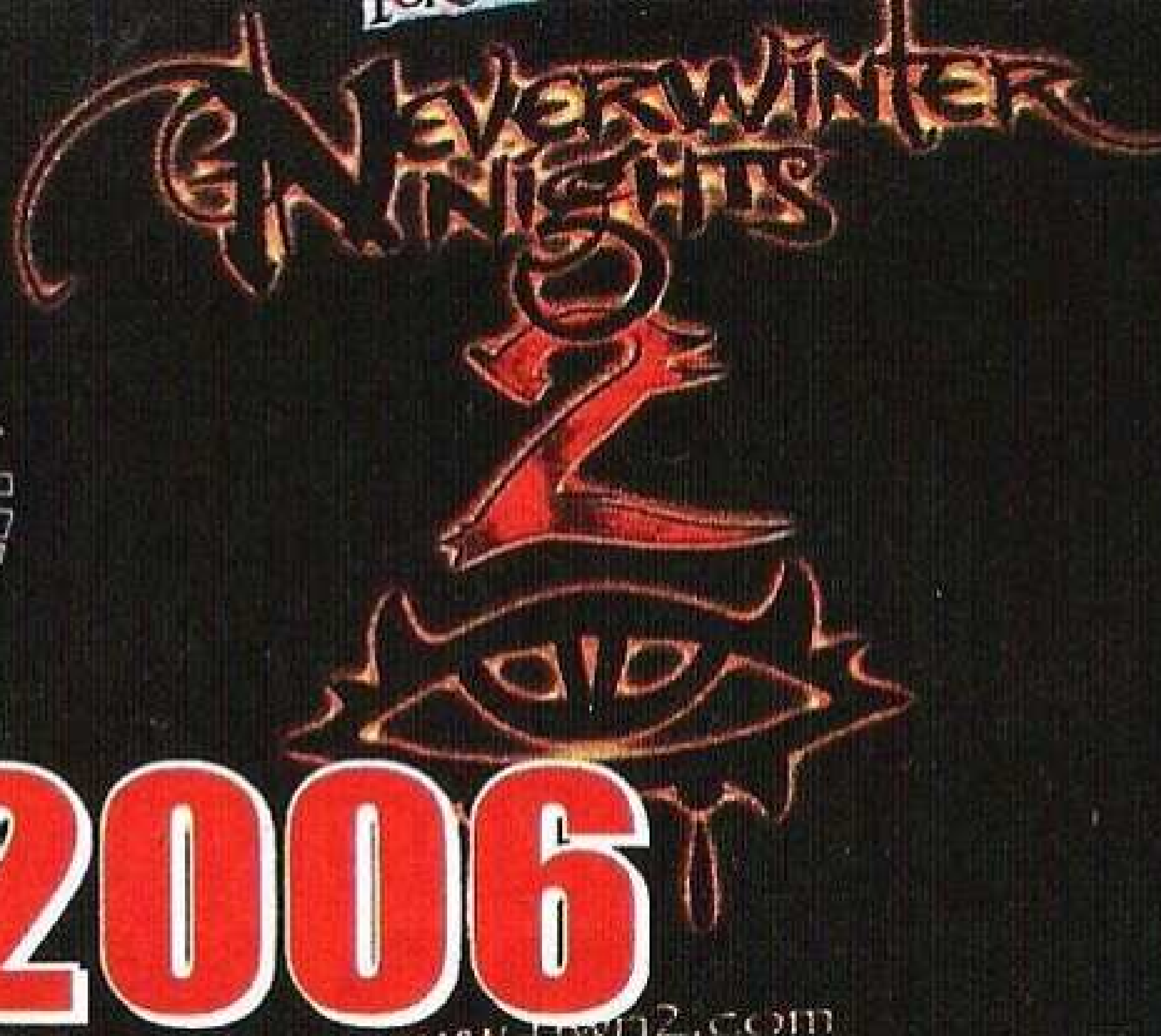
(+) dosłownie wszystko: pomysł, wykonanie, mnóstwo genialnych drobiazgów

(–) minusy? – nie ma takiego wyrazu w słowniku Willa Wrighta...

Połączenie The Sims, Civilization, Black & White i jeszcze kilku innych klasycznych strategii. Will Wright to prawdziwy geniusz!

Autor: Foch77

E3 ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2006

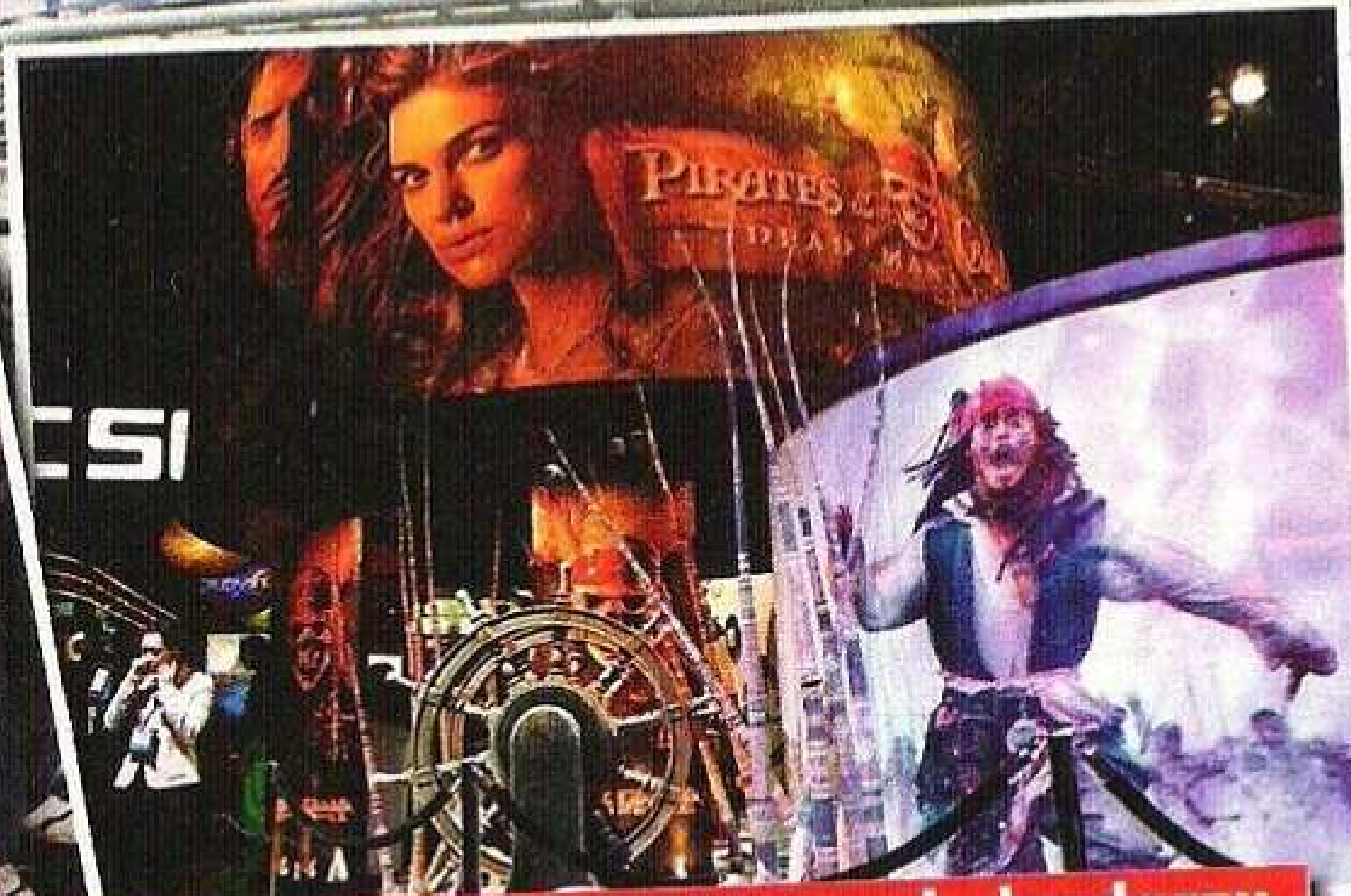




Ubisoft postawił na kilka sprawdzonych tytułów.



Heeeej!





Jak co roku, również tym razem było wielu przebierańców...



Najważniejsza impreza w branżowym kalendarzu, choć zorganizowana z równie dużym rozmachem jak w latach ubiegłych, mogła niestety rozczarować.

Na odbywające się co roku w maju targi E3 czekają gracze, najwięksi dystrybutorzy i prasa branżowa. Zwykle tu właśnie producenci ogłaszają swoje projekty, tutaj też po raz pierwszy oglądamy gry przyszłości. Tym razem jednak dystrybutorzy nie zdradzili praktycznie ani jednego wielkiego sekretu, a produkcje, o których wcześniej nic byśmy nie słyszeli, można zliczyć dosłownie na palcach jednej ręki. **Największą atrakcją imprezy okazała się możliwość zagrania w tytuły, o których mówi się od dawna** (S.T.A.L.K.E.R., Dark Messiah of Might & Magic), a które wcześniej były dostępne jedynie garstce wybrańców. Kto wie, czy taka sytuacja nie będzie powtarzała się częściej – produkcja gier zajmuje coraz więcej czasu, one same stają się bardziej złożone, programiści nie mają więc możliwości, by co chwilę – czy nawet raz do roku – zaskakiwać.

Zamiast nowości zaserwowano nam więc głównie to, co znamy – najlepszym dowodem na to niech będzie wyjątkowo duża liczba add-onów, prezentowanych na równych prawach z tytułami samodzielnymi. **Praktycznie żadna z dostępnych szerokiej publiczności gier nie mogła poszczycić się wieloma prawdziwie nowatorskimi pomysłami** czy oryginalną ideą, a jedyna taka produkcja – fenomenalny Spore tworzony przez Willa Wrighta (tego od The Sims i SimCity) – pokazywany był już rok temu.

Lekki zastój w branży wprowadziła też – o dziwo – zmiana generacji konsol. W USA i krajach Europy Zachodniej to właśnie one stanowią główne źródło dochodu dystrybutorów, im więc poświęcają oni najwięcej uwagi. **Wyraźnie widać, że produkcje przeznaczone na PlayStation 2 i pierwszego Xboxa nie są już dla wydawców priorytetem**, chętniej patrzą oni na konsole nowej generacji, czyli PlayStation 3 i Xboxa 360. Problem w tym, że PS3 nie ma jeszcze na rynku (złośliwi twierdzą nawet, że sama konsola jest wciąż w proszku), trudno więc przewidzieć, jak jej listopadowa premiera ukształtuje rynek.

Tegoroczne targi mogły być pod tym względem wyjątkowe, było bowiem wiadomo, że tu po raz pierwszy pojawią się prawdziwe gry na PS3 – a nie prerenderowane filmiki, jak w 2005 r. Jednak to, co zaprezentowano, zawiodło oczekiwania – większość produkcji stawiało na efek-



Do dziś nie udało się nam ustalić, co to, do cholery, jest!?!



Przed wejściem do głównej sali efektowną grafikę malował znany artysta Kurt Wenner.

Spore rządziło na stoisku EA.

Babeczki od gier

Mimo zapowiedzi jednych i protestów drugich nie zabrakło w tym roku tzw. „booth babes", czyli skąpo odzianych modelek, których zadaniem było przyciąganie publiczności do promowanych przez nie stoisk. W tej ramce komentować niczego nie trzeba – lepiej od słów przemówią te fotki!

ty specjalne, a nie ciekawe, prawdziwie rewolucyjne mechanizmy rozgrywki. **Okazji nie wykorzystał Microsoft, który mógł pokazać tu sporo dopracowanych tytułów na Xboxa 360** – programiści nauczyli się już przecież pracować z tą maszyną, powinni wiedzieć, jak wyciągnąć z niej więcej, niż byli w stanie przy okazji tytułów startowych. Paradoksalnie najlepiej wyszła na tym wyśmiewana przed targami, dużo słabsza od konkurentów konsola Nintendo Wii. Choć technicznie ustępuje ona np. Xboxowi 360, ma nad nim przewagę w postaci nietypowego kontrolera wyposażonego w czujnik ruchu – dzięki niemu walka na miecze może polegać na wirtualnym fechtunku, a nie wciskaniu przycisków. By zobaczyć to cudo w akcji, targowa publiczność stała po kilka godzin (dosłownie!) w długaśnych kolejkach. Twórców gier przeznaczonych na Wii pochwalić trzeba za pomysłowość – większość z nich znalazła oryginalny sposób na wykorzystanie kontrolera, niezależnie od gatunku, do jakiego należą ich produkty.

W cieniu gigantów, takich jak Electronic Arts czy Ubisoft, ciekawie zaprezentowały się również polskie firmy. Techland ogłosił Chrome 2, pokazywał Call of Juarez i Dead Island, **CD Projekt z dużym zaangażowaniem promował swojego Wiedźmina.** Jak ćwierkają ptaszki, wysiłki Witcher Teamu przyniosą najprawdopodobniej wspaniałe efekty – o tym jednak, póki co, pisać nie możemy.

Choć E3 2006 trudno uznać za szczególnie udane – lekkie rozczarowanie odczuli chyba wszyscy, którzy śledzili to, co działo się w Convention Center w Los Angeles – **nie należy się tym zbytnio niepokoić.** Dystrybutorzy i producenci zbierają siły, by zaskoczyć nas za rok. Wtedy wojna między PlayStation 3 a Xboxem 360 rozgorzeje na dobre, PeCetowcy zaś zaczną już korzystać z pakietu DirectX10 i systemu operacyjnego Windows Vista. Będzie się działo – a to, co stało się w tym roku, to w pewnym sensie cisza przed burzą.

Na poprzednich stronach zaprezentowaliśmy osiem wybranych przez nas gier, które z różnych względów warto było wyróżnić wśród tytułów prezentowanych na tegorocznym E3. Kolejne trzy strony to krótkie przedstawienie innych godnych zainteresowania tytułów, kilka ciekawostek oraz... **to, co dla wielu na growych targach najważniejsze (spójrz w prawo).** ©

Rok atomówki

Co roku, przyglądając się tytułom prezentowanym na E3, można znaleźć jeden element, który równolegle pojawia się w kilku co najmniej produkcjach – a przy każdej prezentowany jest jako „coś nowego, łał!". **Tym razem były to... wybuchy jądrowe.**





Frontlines: Fuel of War

Nawet w tym dynamicznym FPS-ie z Kaos Studios nie mogło zabraknąć atomówki. Demo przeprowadzone przez twórców gry kończyło się efektowną eksplozją, która jednak w skutkach nie była aż tak groźna – czołg, w którym znajdował się oddział bohatera, nie został uszkodzony, a na dodatek trzeba było dojechać nim niemal do epicentrum wybuchu.



Supreme Commander

Totalna destrukcja! Tutaj atomówka to prawdziwy niszczyciel światów. Podczas prezentacji została użyta jako broń ostateczna, jedyny sposób na powstrzymanie wielkich kroczących maszyn bojowych. W momencie uderzenia rakiety w ziemię ekran rozbłysnął na kilka sekund jasnym światłem, a kiedy obraz wrócił do swojego normalnego stanu, duży fragment mapy był całkowicie zrównany z ziemią!



Empire at War: Forces of Corruption

Dużo hałasu o nic. Producent dodatku do tej osadzonej w realiach Gwiezdnych Wojen strategii zapowiedział, że za chwilę wydarzy się coś niesamowitego, po czym odpalił ładunek jądrowy, który co prawda sprawił, że ekran na chwilę spowiło białe światło, ale nie przyniósł zbyt wielu zniszczeń. **Tutaj atomówki będą bardziej efekciarskie niż efektywne.** Buuuuu!

War Front: Turning Point

Kolejny tytuł, przy prezentacji którego obiecywano dziennikarzom „coś nowego". Atomówka w tej – swoją drogą całkiem porządnej strategii – przypomina raczej dużą bombę konwencjonalną. Obszar jej niszczycielskiej mocy jest stosunkowo niewielki (zamyka się w obrębie jednego ekranu), nawet „grzybek" jest nie za duży. Dobrze wykonano natomiast efekt fali uderzeniowej, która realistycznie przygina drzewa do ziemi.

Konsole!



Jedna z lepszych szykowanych na next-geny produkcji pokazanych na targach – Lost Planet.

To cudo będzie kosztować 599 dolarów lub... 425 funtów. Polskiej ceny niestety jeszcze nie znamy.

Tegoroczne **targi E3 były na pewno bardziej udane dla konsolowców niż dla PeCetowców.** Ujawniono oficjalną cenę szykowanej na listopad platformy PlayStation 3, pokazano Wii firmy Nintendo (choć zwykli śmiertelnicy musieli stać w kolejce ponad 2 godziny, by dotknąć to cudo), było też sporo grywalnych produkcji na konsole nowej generacji (Resistance: Fall of Man, Gran Turismo HD, Heavenly Sword na PS3 czy świetne Lost Planet na Xboxa 360).

Przyszłość z EA Sports

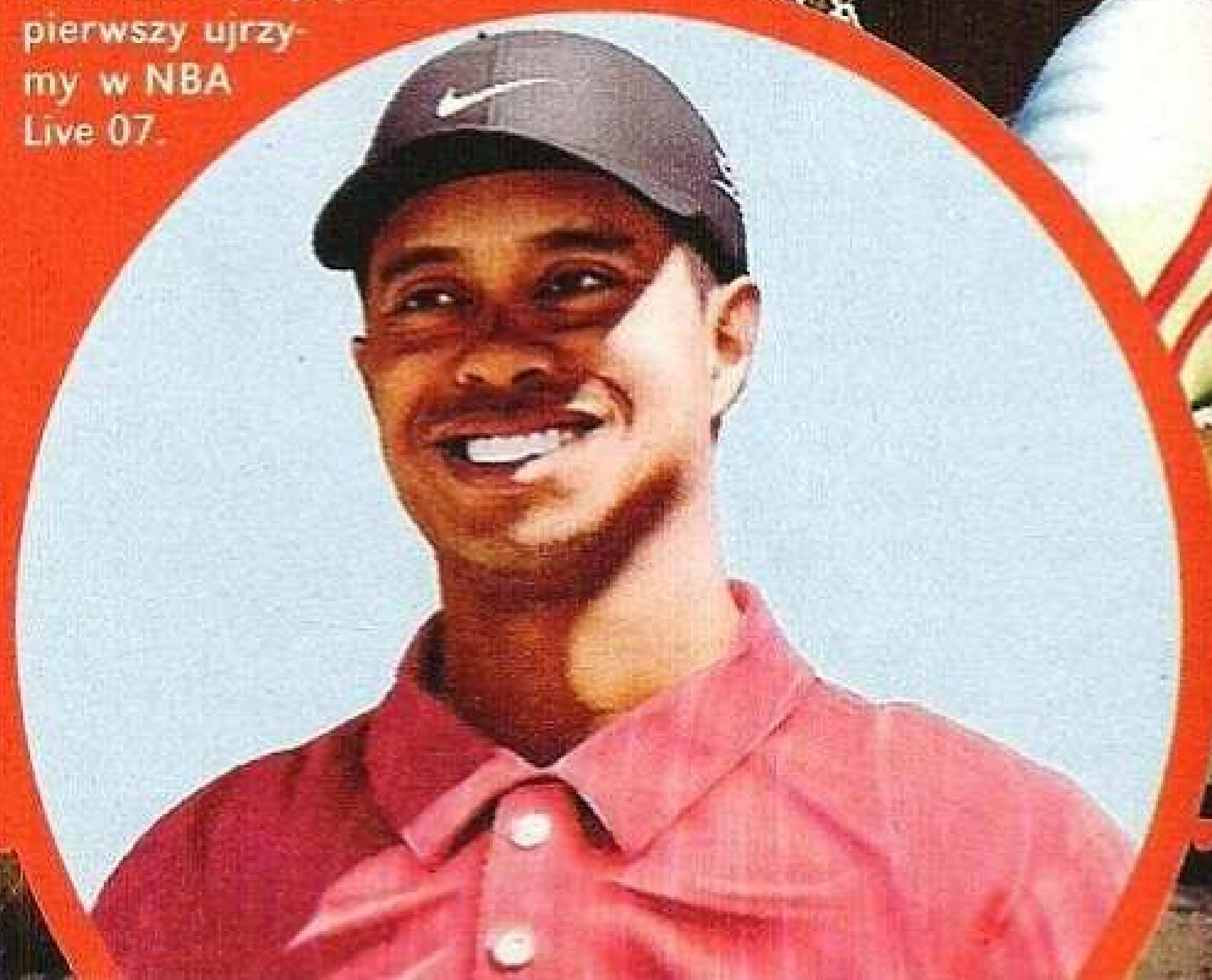
Koncern Electronic Arts stworzył na swoim stoisku specjalną, otwartą wyłącznie dla dziennikarzy sekcję, gdzie prezentował najnowsze technologie, które trafią do najbliższych gier sportowych „Elektroników". W produkcjach oznaczonych numerkiem 07 będą one „rozproszone" – np. Madden dostanie satelitarne odwzorowanie cyklu dobowego, w NBA będzie nowy engine animacji ruchów zawodników – a dopiero rok później wszystkie te technologie pojawią się w każdym z tytułów. Cóż to za nowinki? Część trudno będzie pewnie zauważyć, niektóre jednak mogą znacząco wpłynąć na rozgrywkę...

Cykl dobowy
W dyscyplinach rozgrywanych na świeżym powietrzu położenie słońca i cienie rzucane na boisko mają być dokładnie, realistycznie odwzorowane. W tym celu gry korzystać będą z danych... satelitarnych!!!

Slow motion
W wybranych momentach akcja będzie zwalniać, by pozwolić na bardziej precyzyjne, mistrzowskie zagrywki. Świetnie sprawdziłoby się to w serii FIFA, ale innowacja ta po raz pierwszy pojawi się w... symulatorze uczelnianego futbolu amerykańskiego.

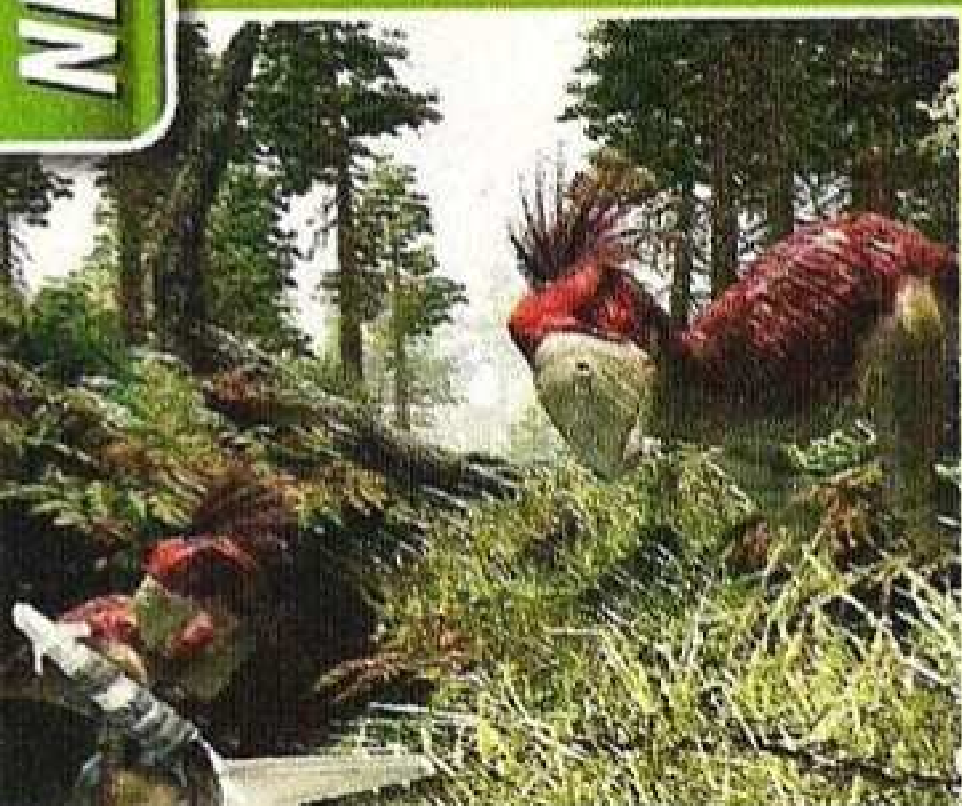
Animacje twarzy
Technologię tę pokazywano na przykładzie nowej edycji gry Tiger Woods PGA Tour Golf. Twarze zawodników otrzymają dodatkowe wielokąty, dzięki czemu **będą oni mogli w realistyczny sposób wyrażać emocje związane z zagrywkami** – radość, rozpacz, złość. Będą też śledzić wzrokiem piłkę i innych zawodników – to już np. w NBA Live 07.

Animacje ruchów – biomechanika
Programiści z EA stworzyli złożony system symulacji ruchów zawodników (oparty na zasadach biomechaniki), dzięki któremu będą oni jeszcze lepiej animowani. Przede wszystkim chodzi tu o bezwładność ruchów, a nowe animacje po raz pierwszy ujrzymy w NBA Live 07.



NVIDIA kocha graczy





Jak co roku na stoisku NVIDII pokazywano wiele gier, które trudno byłoby znaleźć w jakimkolwiek innym miejscu Convention Center. Tu niemal zawsze prezentowane są największe hity przygotowywane przez studia, które współpracują z producentem kart graficznych w ramach programu „The Way It's Meant To Be Played". **Największą atrakcją stoiska NVIDII był Gothic 3**, którego zobaczyć (i w którego zagrać) można było tylko i wyłącznie tutaj. Przy okazji warto wspomnieć, że gra prezentuje się całkiem nieźle, prace nad nią wreszcie ruszyły i wrześniowa data premiery zdaje się realna!

Polacy w LA



WIEDŹMIN
— ROLE-PLAYING GAME —

Udział rodzimych firm ograniczył się – co zresztą staje się powoli tradycją – do stoiska Techlandu, na którym pokazywano kilka nowych gier tego developera, oraz równie okazałej miejscówki CD Projektu, gdzie intensywnie promowano Witchera. Wysiłki te przyniosły skutek, bowiem **prestiżowy serwis IGN wybrał Wiedźmina najlepszym targowym RPG-iem na PC**, podobny zaszczyt spotkał polską produkcję ze strony Just-RPG.com. Inny ważny w branży serwis, Gamespot, również umieścił Wiedźmina w czołówce, najważniejszy laur przyznając jednak grze Neverwinter Nights 2. Z taką konkurencją nie wstyd przegrać. Polski akcent to także prezentowana na stoisku Playlogic gra Infernal przygotowywana przez Metropolis Studio (wcześniej nosiła ona tytuł Diabolique: License to Sin).

Do Wiedźmina – i gier zapowiadanych przez Techland (m.in. Dead Island, Chrome 2) – wrócimy w przyszłym numerze.

Missing in Action

Podobnie jak Chuck Norris w kultowym filmie akcji, kilka gier, które mieliśmy nadzieję zobaczyć na E3, było... zaginionych w akcji. Kogo zabrakło?



Dragon Age
Po raz pierwszy o tym RPG-u fantasy Bioware poinformowało rok temu, teraz **wszyscy spodziewali się zobaczyć grę w akcji.** A jej nie było. Lipa!



Half-Life 2: Episode One
Gra jest niemal gotowa, ma trafić do sprzedaży przed wakacjami, tymczasem **na targach nie pokazywano nawet nowych screenów.** Co się dzieje?



Fallout 3
To już **kolejny taki numer Bethesdy** – stoisko obklejone plakatami Fallouta 3 i brak samej gry. Podobnie było w Lipsku i rok temu w LA.



Dotknij tego!

Dla osób zwiedzających targi sporą atrakcją była na pewno możliwość zagrania w tytuły, które co prawda wcześniej były już zapowiadane, ale dopiero tutaj można je było samodzielnie przetestować. Wśród tych starych/nowych gier najciekawsze to:



Dark Messiah of Might & Magic
Tym bardziej atrakcyjny, że pokazano nowy etap, który wcześniej nie był prezentowany nawet branżowym dziennikarzom. **Ten FPS fantasy zapowiada się z każdym miesiącem coraz bardziej smakowicie** i kiedy trafi wreszcie do sklepów, na pewno zrobi niemałe zamieszanie. Model fizyki i interakcja z otoczeniem stoją tu na poziomie niedostępnym większości konkurentów!



Company of Heroes
Gra strategiczna zrealizowana z rozmachem Call of Duty – zapowiedziano ją rok temu, teraz można było pobawić się jednym ze scenariuszy. **To, co nadal robi wrażenie, to sztuczna inteligencja żołnierzy** znajdujących się pod twoimi rozkazami – chowają się za przeszkodami terenowymi, trzymają formację i nie wchodzą na linię strzału przeciwnika.



Medieval II: Total War
Kolejna wielka strategia po raz pierwszy „oddana graczom w łapy" na E3. **Wygląda efektownie, choć w akcji chyba nieco gorzej niż na screenach udostępnionych wcześniej** – trudno przecież w ferworze bitwy zwrócić uwagę na różnice w symbolach heraldycznych średniowiecznych wojaków. Co nie zmienia faktu, że gra na pewno będzie wielka!



Titan Quest
Diablo w starożytności z bardzo ładną grafiką. Choć można tej grze zarzucić brak oryginalności, mało kto zwracał na to uwagę w hali Convention Center. **Tłumy kłębiły się przed tym tytułem, bo prezentował się naprawdę okazale** – szczególnie że do zagrania zachęcały kalifornijskie blondynki ubrane w skąpe greckie tuniki.

Targi dodatków

Twórcy gier pokazali niewiele nowych produkcji, wyjątkowo chętnie prezentowali natomiast dodatki do swoich największych hitów. **Nigdy jeszcze w historii tej imprezy na stoiskach dystrybutorów nie było tylu add-onów...**



Warhammer 40K – Dawn of War: Dark Crusade

Drugi dodatek do chwalonej strategii osadzonej w świecie Warhammer 40K. W przeciwieństwie do wydanego w zeszłym roku Winter Assault, Dark Crusade zawierać będzie aż dwie nowe rasy (w tym mrocznych Necronów) oraz zupełnie zmieniony tryb kampanii, który ma oferować graczom możliwość swobodnego wybierania kolejnych misji.



F.E.A.R.: Extraction Point

Dużym zaskoczeniem może być to, że produkcją tego dodatku zajęło się studio TimeGate, oraz fakt, że w całości jest on przeznaczony dla jednego gracza. Extraction Point zaczyna się „trzydzieści sekund" po zakończeniu podstawki – zaraz po katastrofie helikoptera i wielkiej eksplozji. Poza nowymi poziomami, fabułą i przeciwnikami będą także nowe bronie – w tym minigun.



Dungeon Siege II: Broken World

Add-on do Dungeon Siege II przynosi nową kampanię dla jednego gracza – skonstruowaną tak, by dawała graczom jeszcze większą możliwość wyboru własnej ścieżki – oraz dodatkową rasę (Krasnoludy). Zmienił się nieco system rozwoju postaci, dzięki któremu bohaterowie zyskają więcej, jeśli będą zwiększać swoje umiejętności w obrębie kilku klas. Gra prezentuje się wyśmienicie od strony oprawy graficznej – jest mroczna, doskonale oddaje klimat świata zniszczonego w magicznym kataklizmie.



World of Warcraft: Burning Crusade

Całe ogromne stoisko Blizzarda poświęcone było niemal wyłącznie tej produkcji – warto dodać, że zajmowało niewiele mniej niż miejscówki dużych firm, takich jak THQ czy Vivendi Universal. Była okazja, by przyjrzeć się dodatkowi dość dokładnie, ale jak to zwykle z Blizzardem bywa – dopóki gra nie trafi na rynek, trudno na jej temat mówić cokolwiek konkretnego. Wiadomo, że dostaniemy nowe profesje i możliwości (przede wszystkim opcję „wkładania" do broni kamieni magicznych), będzie też cały nowy kontynent. Maksymalny poziom doświadczenia podniesiono do 70., a co najciekawsze, część nowinek z Burning Crusade będzie dostępna również dla tych graczy, którzy dodatku nie kupią!



Civilization IV: Warlords

Dodatek do najlepszej gry strategicznej minionego roku koncentruje się na dokonaniach najwybitniejszych przywódców w dziejach świata. Dostaniemy w nim sześć scenariuszy przedstawiających bitwy takich postaci jak Dżyngis-chan czy Aleksander Wielki. Podstawowa wersja gry wzbogaci się także o kilka nowych jednostek i budynków, w tym trzy cuda świata.



Age of Empires III: WarChiefs

To z kolei dodatek do „prawie najlepszej" gry strategicznej 2005 – ciekawy, bo przedstawiający podbój Ameryki przez białych kolonizatorów z punktu widzenia Indian. W grze pojawią się trzy nowe nacje – indiańskie plemiona – a wraz z nimi szereg jednostek i konstrukcji. Jedną z ciekawszych jest ognisko, które daje czerwonoskórym tym większe bonusy, im więcej ludzi składa przy nim modły do bogów!



Empire at War: Forces of Corruption

Empire at War był zbyt dobrym RTS-em, by Petroglyph nie zdecydował się na przygotowanie dodatku do niego. Forces of Corruption wprowadza do Gwiezdnych Wojen nową frakcję – kosmicznych piratów (Underground) – która plasuje się gdzieś między jasną a ciemną stroną Mocy. Wraz z nią gra wzbogaci się o 40 nowych jednostek i 13 planet (!!!). Premiera jesienią tego roku.



Guild Wars: Campaign 2

NCSoft pokazał jedynie krótki filmik pokazujący świat, w którym rozgrywać się będzie nowy, jeszcze nienazwany dodatek do Guild Wars. W przeciwieństwie do inspirowanego dalekowschodnią stylistyką Factions, nowy add-on korzystać będzie z form i kształtów typowych dla kultur afrykańskich – również świat gry będzie przypominał krajobrazy Afryki Północnej.

Darmowe granie z NCSoft

Ciekawą ideę zaproponował na swoim stoisku koncern NCSoft, znany dotąd z popularnych gier sieciowych (MMORPG). Chodzi o platformę PlayNC, za pośrednictwem której będzie można ściągnąć za darmo szereg pełnowymiarowych, profesjonalnych gier – i również bez opłat w nie grać. NCSoft chce zarabiać na graczach, którym tytuły te spodobają się najbardziej – im będzie sprzedawał np. dodatkowy ekwipunek, nowe poziomy itd. Gry objęte programem to...



Soccer Fury

Świetny engine graficzny ma napędzać to połączenie symulatora ulicznej piłki nożnej (3 na 3) i... bijatyki. Co z tego wyjdzie, na razie nie wiemy, bowiem poza animacją (na silniczku gry) nic więcej nie pokazano.



Smash Star

Supersłodziutki symulator gry w tenisa – będą dziewczynki w mundurkach i misie z żółtym futerkiem. Dla koneserów stylu kawaii – choć trudno się spodziewać, by gra odniosła wielki sukces w Europie.



Dungeon Runners

Erpeg zbliżony do World of Warcraft, a w pewnym sensie także do Diablo. Koncentruje się głównie na walce z monstrami w podziemiach pełnych skarbów. Więcej o grze pisaliśmy w poprzednim Clicku.



Exteel

Sieciowa strzelanka umożliwiająca pojedynki wielkich bojowych robotów jeden-na-jeden. Dla miłośników akcji i serialu „Gundam"!

Nawet największy zakuty łeb nie zaprzeczy: HoM&M V rządzi!

Yoda za młodu był Tusken Riderem.

Może to głupie porównanie, ale najnowsza część Heroesów bardzo przypomina Tomb Raider: Legend. Podobieństwo jest jedno, ale znaczące: seria powraca do świetności!

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC



Łowcy skarbów

Oczywiście w grze nie mogło również zabraknąć poszukiwania skarbu, którym tutaj jest artefakt Tears of Asha – pozwalający na stawianie specjalnych budynków w mieście. Oczywiście, aby znaleźć artefakt, wcześniej musisz odkryć elementy puzzli na mapie (poprzez odnajdywanie obelisków). Pamiętaj, że aby kopać, twoja postać musi mieć maksymalną liczbę punktów ruchu.

Wyobraź sobie, że właśnie się zakochałeś z wzajemnością. Chodzisz za swoją wybranką krok w krok, każde pożegnanie – nawet kilkuminutowe – sprawia ci ból, zaś gdy znów jesteście razem, ogarnia cię euforia. A teraz weź i zacznij ją krytykować, rozbierać... na czynniki pierwsze, wreszcie: spędzaj czas na pisaniu o niej, choć wolałbyś po stokroć być w tym momencie w niej... I nigdy nie wychodzić. Już sobie wyobraziłeś? No właśnie – to już wiesz, jak ja się czuję, pisząc tę recenzję.

Z Heroesami zawsze jest problem, gdy trzeba je opisać osobie, która z tą serią nie miała styczności. **Opowiadanie o tej grze nigdy nie odda magii, która tu tak przykuwa do monitora.** Cóż bowiem jest nowatorskiego w tytułach będących mieszanką cRPG ze strategią turową? W których większość czasu spędzasz, podróżując po mapie i walcząc z potworami? Odpowiedź jest prosta: wszystko. Nie inaczej jest również z najnowszą odsłoną sagi. Każdy element został tu dopracowany i dopieszczony, widać wyraźnie, że chłopaki z Nival zarywały noce, żeby doprowadzić grę do obecnego stanu.

Rosyjskie studio przejęło cykl Heroes w nie najlepszej sytuacji. Poprzedni developer – 3DO – splajtował, zaś czwarta część gry była dość słaba (choć miała również swoich zwolenników, do których należy między innymi znany ci dobrze Herr Odyn) i raczej nie pozostawiła po sobie dużej nadziei na odnowę serii. Tymczasem – psikus. **Za część piątą wzięli się najwidoczniej właściwi ludzie, którzy nie starali się na siłę wprowadzić rewolucyjnych zmian do czegoś, co było bliskie doskonałości.** Tym razem dostaliśmy więc nie tyle sequel, co Heroes of Might & Magic 3D.

Jeszcze niedawno nie było tak pięknie, bo kolejne udostępniane **wersje beta nie spełniały wygórowanych oczekiwań testujących. Dlatego też premiera gry została przesunięta w sumie o kilka miesięcy. Warto było**, gdyż głosy graczy zostały wysłuchane, choć oczywiście nie udało się wyeliminować wszystkich błędów. Szkoda, bo choć mnie one wcale w zabawie nie przeszkadzały, nie mogę przez nie postawić swojej pierwszej szóstki. A było blisko!

Heroes of Might & Magic V oferuje 30 misji dla jednego gracza, podzielonych na sześć kampanii. Jednak ich zaliczenie oczywiście nie kończy zabawy. Dla potrzebujących trudniejszych wyzwań są dwa wyż-

Krótkie animacje uprzyjemniają walki... Prawie jak BattleChess!

Gra daje możliwość swobodnego obracania pola bitwy. W sam raz, jeśli lubisz się gubić.

Rewolucja! Chłop bije rycerza. To skończy się krwawo...

sze poziomy trudności (ten pierwszy to Normal, choć w sumie swobodnie można by go nazwać Easy), szereg plansz do gry w trybie „skirmish" (bez zobowiązań fabularnych – taki deathmatch) oraz oczywiście obszerny tryb multiplayer (choć plansz mogłoby być więcej – w przysłanej do recenzji wersji nie było niestety obiecywanego edytora. Dojdzie w płatnym dodatku?).

Zabawę warto zacząć od kampanii. Początkowo dostępna jest tylko jedna (ludzi, ukrytych pod nazwą Haven), kolejne odblokowywane są wraz z postępami w grze. Poziom trudności wzrasta stopniowo. Wszystko zaczyna się oczywiście od samouczka, gdzie jesteś prowadzony za rękę, ale wkrótce zostaniesz pozostawiony sam sobie. Przy okazji odradzam rozpoczynanie zabawy od gry w pojedyncze potyczki. **Nawet zaprawieni w bojach hirołsowcy mogą początkowo nieźle oberwać, zaczynając pojedynek z nieodpowiednim przeciwnikiem.**

Choć w sumie najważniejsza jest tu radość czerpana z zabawy, **na kilka słów pochwały zasługuje fabuła spajająca wszystkie kampanie. Jest ona ciekawa i nawet trzyma w napięciu.** Poznajesz ją przy lekturze tekstów przed misjami (oraz przeglądając cele podczas gry), a także w scenkach przerywnikowych. Te wyglądają bardzo ładnie, a najciekawsze z punktu widzenia technicznego jest w nich to, że bazują na silniku gry, co znakomicie świadczy o jego możliwościach. Postacie wyglądają bardzo dobrze tak z dużej wysokości, jak i na zbliżeniach!

W grze do dyspozycji jest sześć rodzajów miast, a każde z nich oczywiście charakteryzuje się innymi stworzeniami oraz rozwijane jest na swój sposób. Choć wszędzie znajdą się elementy wspólne – znów czeka cię budowanie coraz to lepszych gildii magów, fortu i bazaru. Znów wybierzesz się do karczmy, żeby wynająć kolejnego bohatera, by wspomógł twoją główną postać, znów... Wszystko to do złudzenia przypomina ulubioną przez fanów i chyba najlepszą do tej pory trzecią część sagi. Na pierwszy rzut oka jednak nie jest tak pięknie, gdyż początkowo gracze pewnie będą mieli problemy z dostosowaniem się do nowego środowiska gry.

Saga bohaterów magii i miecza wreszcie zyskała nowy, trzeci wymiar. Planszę można oglądać z każdej strony oraz (w pewnych granicach) przybliżać ją i oddalać. W praktyce nie będziesz z tych możliwości zbyt często korzystał, ale czasem będzie to konieczne – **niektórych przedmiotów nie da się dojrzeć i kliknąć z wysoka, zwłaszcza gdy są zasłonięte przez np. drzewa.** Początkowo też lekkie zagubienie pewnie poczujesz w mieście, jednak wszystko możesz tu załatwić za pomocą kilku przycisków na dole ekranu. Cała ta efektowna wizualizacja służy tylko do ozdoby. Całkiem ładnej, jeśli już przy tym jestem.

Czas spędzony przy grze rozkłada się tak jak zwykle w cyklu. **Mniej więcej 1/3 to bieganie po planszy, zbieranie zasobów, rozbudowa miasta i rekrutowanie jednostek – reszta zaś to walka.** Wszystko oczywiście odbywa się w turach. W przeciwieństwie do poprzedniej części, bohater nie został zdegradowany do roli kolejnej jednostki, choć bierze bardziej czynny udział w walce niż to miało miejsce w HoM&M III. Jego główne zadania to rzucanie czarów i atak – hmm – „konwencjonalny". Ten drugi zależy od bohatera – może to być szarża, strzał z łuku albo rzucenie prostego pocisku magicznego. Czary zaś...

Jest ich kilkadziesiąt, każdy rodzaj miasta dysponuje typowymi dla siebie. Wyobraźni przy ich tworzeniu twórcom nie zabrakło. Co prawda książka zaklęć nie zastąpi dobrej, mocnej armii, ale przy odrobinie pomyślunku może całkowicie zniwelować odniesione straty. **Walka niewiele się zmieniła w stosunku do „trójki". Choć potyczki toczą się na szachownicy, nie polu heksów, sama rozgrywka jest tak samo przyjemna.** Wciąż widzisz zasięg oraz możliwości wroga i na tej podstawie ustalasz taktykę.

Każdy element został dopracowany i dopieszczony. Chłopaki z Nival zarywały noce, żeby doprowadzić grę do obecnego stanu.



Bohaterowie społem

HoM&M V nie może się znudzić. Nawet jeśli już przechodzisz kampanie z zamkniętymi oczami na poziomie trudności Heroic, **zawsze możesz zmierzyć się z żywymi przeciwnikami.** Gra oferuje trzy sposoby zabawy: w Internecie, w sieci lokalnej i na „gorącym krześle", czyli przy jednym komputerze. Co ciekawe, w pierwszych dwóch trybach gracze mogą kierować swoimi oddziałami jednocześnie. Oczywiście nie zmienia to gry w RTS-a, po prostu pozwala nie tracić czasu na czekanie na koniec ruchu przeciwnika we wczesnych stadiach gry.



Lepiej żeby służby leśne tego nie widziały – zabawa z ogniem zaraz przy drzewach...

Bohaterowie nie są jedynymi postaciami, które potrafią rzucać czary podczas walki. Wiele stworzeń również ma taką możliwość (choć ich energia magiczna jest oczywiście niższa niż herosów), poza tym dochodzi do tego szereg umiejętności dodatkowych. Niektóre jednostki kradną manę, inne mają dwa tryby ataku (np. łucznicy mogą strzelać serią rażącą wrogie jednostki, które znajdują się niedaleko od siebie), jeszcze inne mogą się teleportować itd., itp. **Sukces w walce w dużej mierze zależy od poznania własnego oddziału i nauczenia się skutecznie wykorzystywać jego możliwości.**

Nie wiem jak ciebie, ale mnie zawsze w serii HoM&M najbardziej bawiło przygotowywanie gigantycznej armii, radosne patrzenie na uciekających przeciwników i z satysfakcją odnotowywane prośby o przyłączenie się do mojej drużyny. Jedyne, co nieco przeszkadzało, to nadmierny rozrost wojska – w pewnym momencie, gdy zbyt długo przygotowywałem się do finalnej potyczki z wrogiem, czasem się okazywało, że ostatni pojedynek nie dawał już tak wielkiej radości, gdyż był za łatwy, a cała potęga militarna armii nie została wykorzystana. Tu takie sytuacje raczej się nie zdarzą, gdyż **przeciwnik nie zasypia gruszek w popiele, a niektóre misje skutecznie motywują cię do szybkich rozwiązań.**

Wiele spośród zadań musi zostać wykonanych w odpowiednim czasie. W pojedynczych misjach gracz ma tylko tydzień na pozyskanie nowego miasta, jeśli utraci stare. W trybie kampanii czasem wiele zależy od tego, kto szybciej (i w lepszym składzie) dotrze na określone miejsce. **Nie zawsze też od razu otrzymujesz zamek, który możesz rozbudować – czasem jesteś skazany tylko na te jednostki, które dostajesz na początku misji** i rekrutowane po drodze. Wtedy każdą walkę musisz prowadzić tak, by jak najskuteczniej unikać jakichkolwiek strat własnych.

Wszystko świetnie, ale właściwie nie można mówić o znacznym poprawieniu grywalności w stosunku do trzeciej części sagi.

Jak zwykle w serii, bardzo istotne jest gromadzenie surowców. Te pozyskiwać można poprzez zbieranie małych „kupek" z ziemi albo przejęcie kopalni/fabryki. Najczęściej przed tym oczywiście trzeba pokonać grupę przeciwników – chyba że dysponujesz na tyle silną armią, że uciekają oni w popłochu (można ich wtedy gonić, by zyskać nieco więcej punktów doświadczenia) albo starają

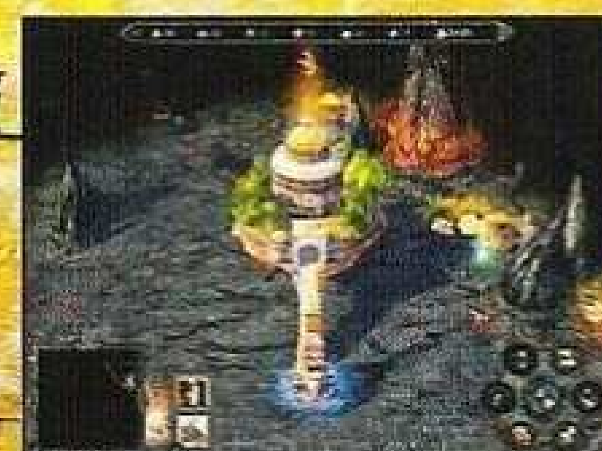
Z grami jest tak, że im gorsza, tym ładniejsza modelka ją reklamuje. Sam więc rozumiesz...



O surowce w grze trzeba najczęściej stoczyć morderczy bój.

Sześć, by nimi zarządzać

W HoM&M V znajdziesz sześć miast. Które jest według ciebie najładniejsze?



ACADEMY



DUNGEON









Tak wygląda pole bitwy w HoM&M V...



...a tak wyglądało w HoM&M III.

Szach-mat

Walka w Heroesach tym razem toczy się nie na polu z heksami (sześciobokami), ale na szachownicy o rozmiarach 10 x 12 pól. Większość jednostek zajmuje po jednym polu, ale większe mogą mieścić się nawet na czterech. Różnie też bywa z działaniem ataku i czarów – są również takie (np. fireball), które rażą jednostki w kwadracie 3 x 3 pola. Przy zrównoważonych armiach odpowiednie ustawienie wojsk i baczenie na przeszkody terenowe to klucz do sukcesu.

się do ciebie dołączyć. **Najważniejszym surowcem w grze jest oczywiście złoto, którego nigdy za wiele. To głównie za nie rekrutujesz nowe jednostki** – czy to we własnym mieście, czy w jakimś neutralnym miejscu planszy.

Oprócz złota przydatne są też kryształy, drewno, ruda, klejnoty, siarka i rtęć. Służą one przede wszystkim do budowania nowych struktur wewnątrz miasta, a także do rekrutowania specjalnych, najdroższych i najskuteczniejszych jednostek (Archanioły, Arcydiabły itp.). W razie niedoboru zawsze można skorzystać z targowiska (wcześniej wybudowanego lub znajdującego się poza miastem), jednak tam kurs wymiany surowców jest iście morderczy.

Jeśli uważasz, że masz za słaby komputer, by móc marzyć o grze w HoM&M V, prawdopodobnie mam dla ciebie dobrą nowinę. **Wymagania sprzętowe, które widzisz w metryczce na dole, to rzeczywiście jest konfig, na którym możesz z powodzeniem grać – i to niekoniecznie w najniższych detalach.** Programiści z Nival dokonali prawdziwych cudów, nawet na naprawdę słabej karcie graficznej (GeForce 4Ti) bez problemu odpalisz „hirołsów" w rozdzielczości 1024 x 768 z włączonymi wszystkimi efektami na maksimum (może poza filtrowaniem anizotropowym, którego brak i tak w grze nie przeszkadza). Oczywiście momentami (gdy patrzysz pod ostrym kątem na dużą przestrzeń) animacja będzie nieco rwać, ale to przecież nie jest symulator F-16, a strategia turowa, więc wiele w tym względzie i tak można jej wybaczyć.

Tym bardziej że wygląda po prostu ślicznie. **Jednostki są ładnie animowane, drzewa poruszają się na wietrze, ptaki latają, lawa bulgocze, wszystko jest bardzo kolorowe i szczegółowe.** Czego chcieć więcej? Oczywiście nie jest to ideał, na upartego kilku wad można by się było tutaj dopatrzyć, ale nawet mnie – człowiekowi, któremu płacą za wyszukiwanie dziury w całym – głupio by było pisać o takich drobiazgach jak nieporuszające się czasami podczas rozmów usta postaci. Wszelkie niedoróbki graficzne, których i tak jest niewiele, nie mają najmniejszego wpływu na radość czerpaną z gry.

Czas jednak wytłumaczyć, czemu w stopce widnieje taka ocena, a nie np. o punkt wyższa. Z dwóch przyczyn. Pierwsza to taka, że ostatnio **zaostrzyliśmy nieco oceny w Clicku, przez co piątkę dostają już teraz tylko gry naprawdę znakomite.** Drugi powód jest już bardziej rozbudowany, a składają się nań wszystkie wady gry. Przykład? Proszę: szkoda, że znów kolejne misje w obrębie jednej kampanii zaczynać trzeba prawie od zera – tj. przenoszony jest tylko bohater ze swoimi umiejętnościami, a już armię trzeba sobie zawsze rekrutować od początku. Niezbyt to dobrze wpływa na moje morale.

Poza tym gra jest mimo wszystko ładnie zrobioną przeróbką HoM&M III. Olśniewająca grafika, kilka nowych i fajnych funkcji (np. atakujący bohater), bardzo ciekawe, zróżnicowane i wciągające kampanie – wszystko wspaniale, ale właściwie nie można mówić o znacznym poprawieniu grywalności w stosunku do trzeciej części sagi. Chociaż... Co ja plotę! **Po prostu nie da się zrobić już niczego bardziej grywalnego w tym gatunku.** Kończę tę pisaninę i wracam do mej ukochanej, do świata magii i miecza. I tym razem już z niej nie wyjdę – aż do końca!

Autor: Teutates



Heroes of Might & Magic V

Producent: Nival Interactive
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.mightandmagic.com/HeroesV/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategia/cRPG
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2K/XP

(+) niesamowicie rozbudowana • niewiele nowości – ale same na plus • ładna grafika i świetny dźwięk

(–) nic, co by przeszkadzało w grze • jeśli nie podobały ci się inne części, tej też nie polubisz • brak edytora

W mechanice rozgrywki zmian prawie nie ma. Starzy, doskonali „hirołsi" w znakomitej oprawie. Można chcieć więcej?!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5+
OCENA 5+



HAVEN



INFERNO



NECROPOLIS



SYLVAN

DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE

Tak powinien wyglądać sequel Commandos: BEL. Świetna grafika, nieco bardziej rozwinięta rozgrywka i kilka nowych, przyjemnych zabawek. Tylko czy to starczy w 2006 roku?

Desperados 2: Cooper's Revenge to godny następca swego poprzednika, Wanted Dead or Alive. Problem w tym, że pierwsza część liczy już sobie prawie pięć lat i – nie ma się co oszukiwać – nieco się zestarzała. Tym trudniejsze zadanie czekało niemiecką ekipę Spellbound. Ich inspiracja, seria Commandos, zmieniła się w sposób diametralny. Głównie ze względu na to, że Pyro Studios stwierdziło, że ten typ rozgrywki już się zużył i nie bawi tak jak kiedyś.

Jednak dzielni Niemcy, mający przecież duże tradycje tworzenia dzieł traktujących o Dzikim Zachodzie, tak łatwo się nie poddają (niemiecki pisarz Karol May, autor „Winnetou", nigdy nie był w USA, a swoje książki pisał, siedząc za kratkami). **Wprowadzone w sequelu zmiany są jednak raczej kosmetyczne.** Przede wszystkim akcję obserwujesz z dowolnego kąta i dowolnej odległości, co więcej – masz nawet możliwość w każdym momencie przełączyć się na widok TPP, przekształcając tym samym grę w... No właśnie: w co?

Zapowiedzi, które wypuszczał wcześniej Spellbound, były całkiem sprytnie skonstruowane. Można było myśleć, że gra wyorbitowała nieco w stronę zręcznościowej strzelanki – tzn. że misje można przechodzić na dwa sposoby – albo z widoku taktycznego, albo w TPP. Jednak miłośnicy szybkich naparzanek, jeśli kupią Cooper's Revenge, będą wściekli. **Grając po raz pierwszy, nie da się przejść żadnej misji przy korzystaniu z widoku trzecioosobowego.** W ogóle ten widok to fajny „ficzer", ale na samą rozgrywkę nie wpływa prawie wcale.

Nie oszukujmy się, **Desperados 2 ze strzelanką nie ma nic wspólnego. To wciąż bardzo wierny naśladowca Commandos.** Każdy ruch tutaj musi być dokładnie przemyślany, skoordynowany ze schematycznymi zachowaniami przeciwników. Nie ma tu miejsca na sztuczne ograniczanie sobie widoku przez przechodzenie do TPP. Co prawda niektórzy wolą w taki sposób strzelać. Owszem, czasem tak jest łatwiej, ale jeśli takiej możliwości by nie było, gra tak naprawdę wiele by nie straciła.

Zanim zaczniesz grać w Zemstę Coopera, zapomnij o zdrowym rozsądku i potrzebie realizmu. Jeśli spodziewasz się, że w grze działają te same reguły co w życiu, przygotuj się na zaakceptowanie zupełnie innych. **Gra ma swój świat i swój mikrorealizm, rządzi się własnymi zasadami.** Możesz więc nie obawiać się, że zauważy cię człowiek, jeśli znajdujesz się centymetr od jego zasięgu wzroku. Nie przejmuj się, że nie reagując, przejdzie obok trupa swojego towarzysza, z którym przed chwilą rozmawiał. To tutaj normalka.

Miłośnicy szybkich naparzanek, jeśli kupią Cooper's Revenge, będą wściekli.

Jednocześnie pomimo tego nie myśl, że gra jest łatwa. Wszystkie postacie zostały tu umieszczone tak, żeby było jak najtrudniej. Jeśli będziesz chciał się zabawić w rewolwerowca, który na początku strzela, później myśli, bardzo szybko się przekonasz, że nie będzie potrzeba aż dwóch kul, żeby zakończyć twoją misję. **Desperados 2 to tytuł, przy którym spędzisz dziesiątki godzin. Czy z uśmiechem, czy z pianą na ustach – zależy tylko od tego, jak bardzo jesteś cierpliwy.** Jeśli masz bardzo dużo czasu, to OK. Jeśli jednak nie – będziesz musiał posiłkować się solucją albo innymi oszustewkami.

Sama długość gry nie byłaby wcale jej wadą. Pewnie nieprzypadkowo została ona wydana przed samymi wakacjami. Większym **problemem jest to, że czas potrzebny do jej ukończenia wcale nie bierze się z niesamowitego zróżnicowania. Terenów działań jest tylko kilka**, różnią się one niekiedy porą doby – i już. W tej samej lokacji rozegrasz niejedną misję, choć poruszać się będziesz tylko po niewielkim obszarze. Nie jest to dobry po-

Nie sądzisz, że to sombrero trochę przypomina tarczę? Ciekawe...

Jak kiedyś pojadę na Dziki Zachód, nie będę nawet na chwilę wychodził z takiego przybytku.

Gdy łapiesz dyliżanse na „stopa", zawsze lepiej na przynętę wystawić kobietę.

Konkurencja wśród dyliżansostopowiczów jest spora.

myśl. Zbyt duża mapa wprowadza tylko niepotrzebny zamęt (czasem można się wręcz pogubić), a zmuszanie komputera do generowania tak dużej ilości danych sprawia, że gra ładuje się bardzo długo i nie działa jakoś szczególnie żwawo.

Fabuła jest. I właściwie tyle miejsca w Clicku warto jej poświęcić – wzorowana na tradycjach westernów, nie jest ani lepsza, ani gorsza od innych. Nie przeszkadza, ale i specjalnie nie ciekawi. Scenki przerywnikowe zostały zastąpione niezwykle popularnymi ostatnio komiksami (nie bez znaczenia jest tu fakt, że można je zrobić stosunkowo tanim kosztem). Oczywiście wszystko kręci się wokół tytułowej zemsty znanego z poprzedniej części macho. Nie będzie on skazany tylko na siebie i swojego colta, pomocą posłużą mu oczywiście wierni kompani.

Tutaj Spellbound nieco zawiódł oczekiwania. **W Desperados 2 pojawia się tylko jedna nowa postać, Indianin Hawkeyes.** Reszta oczywiście nauczyła się przez te kilka lat nowych czynności, ale mimo wszystko, jak na sequel, to zmian tutaj jest stosunkowo niewiele. Tym bardziej że większość pomysłów Niemców to po prostu przeróbki tego, co już dawno temu wymyślili Hiszpanie z Pyro Studios. Tym niemniej i tak miło odnotować, że coś się tutaj zmieniło. Choć unieszkodliwienie wroga i tak zawsze będzie przyjemne: nieważne, czy użyjesz do tego celu tomahawka, noża czy... pudru.

Schematy misji też niczym szczególnie nowatorskim nie są, mamy tu typowe motywy westernowe, ale o to nie ma co mieć pretensji. Bardzo pozytywnym zjawiskiem jest to, że **wyznaczone w briefingu cele wykonać można na więcej niż jeden sposób. Najczęściej są to jednak dwie drogi**, w dodatku opracowane przez scenarzystów prawie co do sekundy, trudno więc mówić tutaj o pełnej nieliniowości. Zaś wszystkie zapewnienia o inteligencji przeciwników można włożyć klasycznie między Muminki a Kopciuszka. Wrogowie zawsze postępują według schematu – i w sumie dobrze, bo inaczej tej gry w ogóle by się już nie dało przejść.

Napomknąłem już wcześniej o technikaliach, ale warto temat poszerzyć, bo to akurat największy powód do dumy dla autorów. Grafika jest naprawdę przednia. W widoku izometrycznym **wygląda bardzo dobrze, jest niezwykle szczegółowa, a silnik daje spore możliwości interakcji z otoczeniem.** O dziwo, po przełączeniu na widok TPP gra wcale wiele nie traci. Engine tak wszystko skaluje (dobre wykorzystanie mip-mappingu), że Cooper's Revenge nie wygląda wcale dużo gorzej niż najnowsze strzelaniny TPP.

Nie sposób też pominąć chyba **największej zalety gry: muzyki. Choć pełna patosu i dość specyficzna, do klimatu pasuje doskonale** i wcale nie potrzebowałem podczas grania szukać sobie alternatywnego źródła dźwięku, co dość często robię. Czasem też zmienia się w zależności od tego, co dzieje się na ekranie, nieco tym samym podpowiadając, że można teraz coś zrobić. Przejścia może nie są zbyt płynne, ale pozytywnych wrażeń wcale to nie psuje. .

Mam mały dylemat z oceną Desperados 2. Z jednej strony gra nie zawiodła. **Ma to, co powinien mieć sequel, nie wprowadza jednocześnie rewolucyjnych zmian.** Z drugiej jednak nie mogę powiedzieć, że grałem przez te wszystkie godziny z jakąś szczególną satysfakcją. Na pewno wpłynęło na to zmęczenie grami commandosopodobnymi. Jeśli ty wciąż czujesz niedosyt takich produkcji, dodaj do oceny plusa. A jeśli jesteś wielkim miłośnikiem Desperados (nie mylić z Banderasem): nawet cały punkt. A co!

Rzut zza winkla

Jak zachowywać się humanitarnie na polu bitwy?



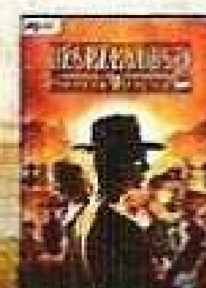
1 Doc się zasępił... Nie da rady przejść niezauważonym obok grubaska, a sięgać po broń nie przystoi...



2 Na szczęście pod ręką jest fiolka usypiająca...



3 ...która wystarczy, by grubaska związać, zakneblować i ukraść mu colta.



Desperados 2: Cooper's Revenge

Producent: Spellbound	**Dystrybutor PL:** Atari
http://www.spellbound.de/	
cena —	**Multiplayer:** nie
	Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

(+) dobrze skalowana grafika • muzyka • zapewnia grę na długie godziny • dla fanów: zmiany tylko kosmetyczne

(–) niewykorzystany potencjał TPP • brak multi • w sumie niewiele nowości (pozatechnicznych) • niezbyt szybkie działanie

Czekaliśmy kilka lat i dostaliśmy... Prawie to samo w znacznie ulepszonej oprawie. Sama grywalnosc jednak się już chyba nieco zestarzała...

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Teutates

Rogue zarzuca właśnie na ramię wielkie działo. Oj, zrobi komuś kuku!

No, nadepnij mnie, ty chory deptofilu!

Bohaterowie gry Rogue Trooper wyglądają trochę jak przerośnięte Smerfy, tyle że nie noszą białych kapelutków. Do tego grozi im również całkowita eksterminacja, chociaż nie kryją się za tym obmierzły Gargamel i podstępny Klakier...

ROGUE TROOPER

Pan kotek był chory i leżał w łóżeczku.

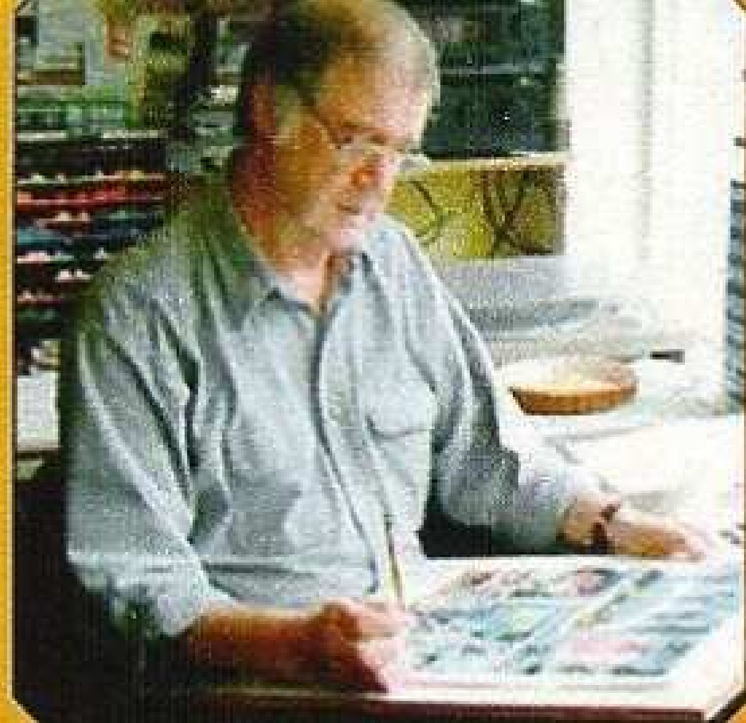
To nie jedyna analogia, bo bohaterowie produkcji panów z Rebellion, podobnie jak Smerfy, rozpoczęli karierę w zeszytach z obrazkami. **Gra Rogue Trooper powstała na podstawie komiksu pod tym samym tytułem**, wchodzącym w skład serii „2000 AD", która znana jest z tego, że wywodzi się z niej bezkompromisowy „Sędzia Dredd". Warto też dodać, że komiks autorstwa Cama Kennedy'ego (rysunek) oraz Gerry'ego Finley-Day'a i Dave'a Gibbonsa (scenariusz) jest jedną z najpopularniejszych serii z gatunku, znaną nie tylko na Wyspach Brytyjskich.

Story gry rozgrywa się na planecie zwanej Nu Earth. Nie przypomina ona naszej błękitnej bańki, bo została dokumentnie zniszczona i skażona bronią chemiczną przez walczące na jej powierzchni frakcje North Republic oraz Southers. Człowiek nie może już normalnie oddychać na Nu Earth, potrzebuje do tego specjalnych skafandrów i aparatów tlenowych. Między innymi dlatego Southers wyhodowali specjalną, zmodyfikowaną genetycznie rasę żołnierzy GI (Genetic Infantry). Mają oni usprawniony system odpornościowy, nie potrzebują snu, są również niewrażliwi na znajdujące się w powietrzu zanieczyszczenia. Jednocześnie od embriona do postaci dorosłej rozwijają się wielokrotnie szybciej niż człowiek.

Friday to imię jednego z członków oddziału GI. Razem z towarzyszami broni został wysłany na misję, która okazała się zadaniem samobójczym. Oczami Fridaya obserwujesz, jak jego koledzy z drużyny giną jeden po drugim. Ktoś chce zniszczyć nie tylko jego oddział, ale całą populację genetycznie ulepszonych GI. **Rogue postanawia dowiedzieć się, kto stoi za eksterminacją GI, i wywrzeć srogą zemstę.** Jak łatwo się domyślić, to zadanie jest właśnie dla ciebie.

Rogue Trooper to dynamiczna strzelanka trzecioosobowa, ale taka definicja zbytnio zawęża charakter tej produkcji. Mieści się ona bowiem w szerokim spektrum pomiędzy tytułami w rodzaju Killzone a Splinter Cell. W zależności od tego, jaki rodzaj gry preferujesz, możesz rozegrać RT, brnąc między zwałami rozstrzelanych wrogów, albo cicho przekradając się obok przeciwników i likwidując tylko konieczne cele.

Mimo że graficznie Rogue Trooper nie osiąga wyżyn, nieco surowy, kanciasty wygląd postaci i obiektów pasuje właściwie do klimatu opowieści. Story poznajesz dzięki sekwencjom animacji (na silniku gry), które zrealizowano w podobny sposób jak filmy propagandowe ze Starship Troopers 2. Po odpaleniu Rogue Trooper zostajesz niemal natych-



Maluj tak jak on!

Cam Kennedy urodził się w Glasgow, w Szkocji, ale najlepsze lata twórczości nierozerwalnie wiążą się z jego pobytem we Francji (gdzie zarabiał, malując obrazy). Jedna z pierwszych prac Kennedy'ego to właśnie „Rogue Trooper" według scenariusza Gerry'ego Finlay-Day'a. Do jego wielkich zasług można także zaliczyć takie pozycje jak „Judge Dredd", „Judge Dredd/Batman", „Lobo: Unamerican Gladiators", „Punisher: Blood on the Moors" (z tekstem dwóch innych Szkotów, Alana Granta i Johna Wagnera), „The Light and Darkness War", a także „Dark Empire" oraz „Dark Empire II".



Masz ci los, rozpadało się, a ja bez parasola!



Giętki kręgosłup! Tak trzymaj, stary!

Karabin snajperski to w Rogue Trooper nie tylko gadżet, ale i gwarancja przetrwania oraz szczęśliwego powrotu do domeczku.

miast wessany w toczące się na ekranie działania wojenne. Co ciekawe, zostało to zrobione na tyle sprawnie i dobrze, że po prostu chce się grać. **Spójna historia, przemyślane, naprawdę dobrze skonstruowane zadania i misje** to wielkie plusy RT. Warto dodać, że Friday nie jest zupełnie osamotniony w swojej krucjacie. Nasz niebieski koleżka dźwiga ze sobą swych poległych towarzyszy!

Jak to możliwe? Otóż **umysł żołnierza GI znajduje się w specjalnym biochipie. Po śmierci wojownika chip przechowuje jego osobowość i – o ile zostanie wydobyty z ciała – może zostać użyty ponownie.** Friday wydłubuje więc krzemowe dusze z ciał swoich poległych towarzyszy i zabiera je ze sobą. Jednocześnie może dalej korzystać z ich zdolności i umiejętności. Rogue umieszcza bowiem biochipy w swoim wyposażeniu, dzięki czemu zyskuje ono dodatkowe możliwości. Hełm staję się urządzeniem łamiącym wszystkie szyfry. Broń Fridaya, dzięki podłączeniu osobowości Gunnara (jednego z poległych), może zostać wykorzystana jako samodzielne stanowisko ogniowe (karabin instaluje się jak wieżyczka strzelnicza i prowadzi automatycznie ostrzał wroga). Z kolei chip Bagmana pozwala na wygenerowanie obrazu holograficznego postaci, dzięki czemu można doskonale zmylić przeciwnika.

Gra dostarczyła mi ledwie dziesięć godzin zabawy. To trochę mało.

Oprócz wyposażenia specjalnego Rogue posiada również tradycyjne zabawki w postaci kilku rodzajów pukawek, granatów, min, apteczek. **System ulepszeń umożliwia uzupełniania arsenału o nowe modele.** Dodatkowo, podczas misji Friday może skorzystać ze sprzętu pozostawionego przez przeciwników: potężnego granatnika, wielkokalibrowego działa, cekaemu. Ciężka broń może posłużyć np. do zneutralizowania mocno opancerzonego czołgu wroga, który nie poddaje się standardowemu wyposażeniu żołnierza GI.

Największe zastrzeżenie, które mam do Rogue Trooper, jest takie, że gra dostarczyła mi zaledwie 10 godzin zabawy. Tyle wystarczyło, aby spokojnie ukończyć tytuł panów z Rebellion na poziomie normal. Jak na produkcję za 100 złotych, to trochę za mało. Na szczęście **można jeszcze toczyć niekończące się pojedynki w trybie multi, który zresztą oferuje całkiem sporo trybów zabawy** i wszystkich żołnierzy GI do wyboru (czyli również tych, którzy polegli podczas walki). Ogólnie uważam, że nie będziesz rozczarowany ze starcia z Rogue Trooper. Tyle że na pewno poczujesz niedosyt zabawy z niebieskimi panami.

Rogue Trooper

Producent: Rebellion
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.roguetrooper.com/

cena 99.90
Multiplayer: tak
Gatunek: TPS/skradanka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) interesująco skonstruowane lokacje • świetna fizyka • dobre AI przeciwników • nieco toporne, ale fajne modele postaci • dobre dźwięki • muzyka

(−) zdecydowanie za krótka • brak swobodnego zapisu gry

Dobrze zrobiona, przemyślana giera, która przykleja do monitora lepiej niż Ośmiorniczka. Niestety w trybie single tylko na kilka godzin.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 4+
OCENA 4

Autor: Herr Odyn

KOLEKCJA KLASYKI



7164 konkurs SMS

Firma Cenega wprowadziła na rynek nową serię wydawniczą, w której znajdzie się 20 klasycznych i kultowych hitów za wyjątkowo małą kasę.
Z tej okazji zorganizowaliśmy konkurs dla wszystkich czytelników Clicka, w którym do wygrania jest:

5 zestawów z serii Kolekcja Klasyki (po 20 gier w każdym!!!)

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W jakiej cenie sprzedawane są gry z Kolekcji Klasyki?

A) 24,90 zł
B) 24,90 $
C) 24,90 €

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.KK.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 4 lipca 2006 r.



Fundatorem nagród jest Cenega



Benoît Sokal

PARADISE

Mumia na palu, czyli afrykańska promocja pogrzebowa.

Wybory miss? To nie tutaj, idź na prawą stronę.

Pierwotnie gra miała nazywać się Lost Paradise. Słowo „lost" z tytułu znikło, ale także samego raju tu nie uświadczysz.

Miłośnikom przygodówek postaci Benoita Sokala z pewnością nie trzeba przedstawiać. Ten francuski rysownik i twórca komiksów zasłynął w świecie gier m.in. za sprawą dwóch części wspaniałej Syberii. Po sporym sukcesie komercyjnym założył własne studio o nazwie White Birds i rozpoczął pracę nad kolejną produkcją. **Poziom, jaki reprezentowała Syberia, sprawił, że jej twórca został uznany za prawdziwego artystę przygodówek, a jego gry porównywane są do dzieł sztuki.** Poprzeczka dla Paradise, najnowszej gry Sokala, postawiona została więc niezwykle wysoko...

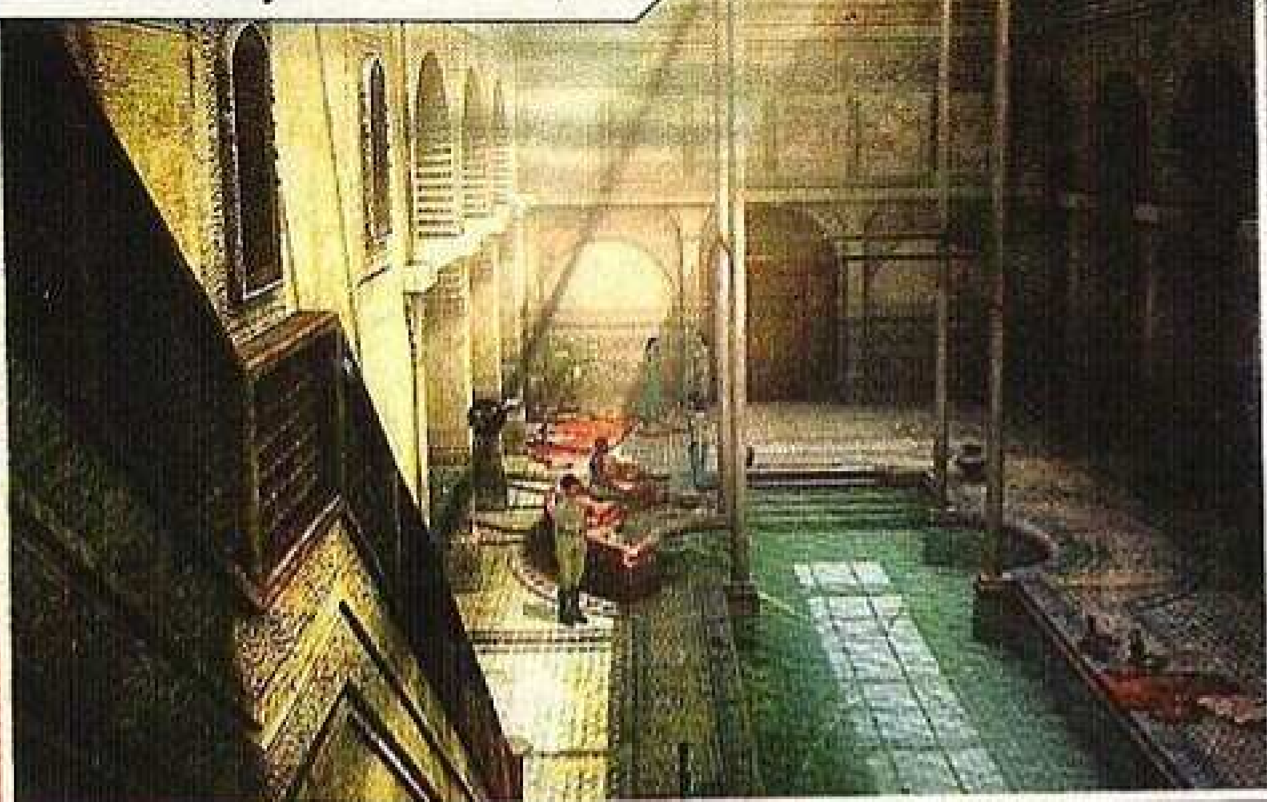
W Paradise wcielasz się w postać zgrabnej Ann Smith – przynajmniej takim imieniem i nazwiskiem posługujesz się przez większość zabawy, bowiem **główna bohaterka cierpi na całkowitą amnezję i nie pamięta nawet, jak się naprawdę nazywa.** Wszystko z powodu katastrofy lotniczej, w wyniku której trafia do Mouranii, fikcyjnego państewka w sercu Afryki. Po co w ogóle zapuszczała się w takie okolice? Tego sama nie wie, na dodatek wokół trwa wojna domowa, więc Ann musi uciekać przed rebeliantami. Paradise to podróż w poszukiwaniu utraconej tożsamości przez Mouranię, kraj prawdziwych kontrastów i bajkowej przyrody.

Kraina stworzona przez Sokala naprawdę potrafi zadziwić gracza. W jednej chwili poznajesz plemię ludzi żyjących na drzewach, którzy dotykanie ziemi uważają za grzech (nawet mumie zmarłych „grzebią", zawieszając je kilka centymetrów nad podłożem!), by kilkanaście minut później odwiedzić kopalnię szmaragdów, której pracownicy zdecydowali się na stałe zamieszkać pod powierzchnią. Uwagę przyciągają także zwierzęta, chociażby wierzchowce przypominające krzyżówkę wielbłąda z kangurem. To jednak tylko tło dla całej intrygi.

Paradise to klasyczna przygodówka, w dobrym, tradycyjnym stylu point'n'click. Jeśli jesteś fanem tego typu gier – choćby Syberii – z pewnością lubisz rozwiązywać ciekawe zadania logiczne. Tutaj jednak takich nie znajdziesz. Zagadki w Paradise są raczej mało pomysłowe i ograniczają się np. do konieczności zważenia bohaterki i dopasowania liczby ciężarków w maszynie, znalezienia odpowiedniej kolejności ułożenia trzech laleczek voodoo czy rozszyfrowania, który przycisk wcisnąć, aby załadować wagonik z węglem. Wygląda to słabo, w dodatku czynności w grze musisz wykonywać w określonej przez twórców kolejności, nie mając absolutnie żadnej swobody działania.

Wiele czasu spędzisz, włócząc się pomiędzy lokacjami, często naprawdę rozległymi – a większość z nich to, jak się okazuje, tylko ozdobniki – w poszukiwaniu pojedynczych przedmiotów, potrzebnych np. do uruchomienia maszyny fotograficznej czy silnika samochodu. Czasem musisz przejść kilkanaście ekranów, innym razem klucz jest w tym samym pomieszczeniu, w którym znajdują się drzwi. To denerwujące, zwłaszcza gdy po rozwiązaniu takiej zagadki musisz z kimś porozmawiać, by posunąć akcję do przodu. Bieganina zaczyna się od nowa, ponieważ wskazó-

Ciekawe, co tu kręcą...



Miejsce jakieś znajome... Czy to nie letni domek Lary?

wek typu: „z kim, gdzie i co" nie ma, a przez to **podczas gry króluje metoda próbowania „wszystkiego na wszystkim"**. To jednak nie koniec kłopotów w raju.

Chociaż **mamy tutaj do czynienia z klasyczną przygodówką, autorzy postarali się zapewnić ci elementy „wartkiej akcji"**. I tak np. w jednym wąwozie musisz przejść obok dzikich zwierząt: Ann bezpiecznie mija je tylko wtedy, gdy kryją się przestraszone przez latającego nad nimi sokoła. Co dzieje się z bohaterką w starciu z drapieżcami? Nic, dostaje porządny cios w brzuch, cofa się o krok i czeka na kolejną okazję przejścia. Po trzech takich lokacjach z kolei wpadasz na bagno, które pokonujesz, skacząc po liściach. Tam masz dwie możliwości ruchu – jeśli wybierzesz złą, Ann zaczyna się topić i... wraca o jeden krok. Do tego etapu znakomicie pasuje powiedzenie, że co za dużo, to niezdrowo. Jedna taka przeprawa jako przerywnik od rozwiązywania zagadek stanowiłaby ciekawą odmianę, ale w takiej liczbie zmieniają się w nudne klikanie na różne strony.

W pewnym momencie zabawy towarzyszem Ann staje się czarny leopard. Zwierzę odgrywa znaczącą rolę w końcówce przygody, gdy dziewczyna dowiaduje się prawdy o sobie i swojej rodzinie. Zanim to jednak nastąpi, kilkakrotnie pojawiają się etapy nazwane „Nocą Leoparda". Uzyskujesz wtedy kontrolę nad przerośniętym dachowcem, żeby... pobiegać sobie i poskakać, a gdy ci się to znudzi – wciskasz [Esc] i wracasz do normalnej gry. Nie dość że fragment ten nic nie wnosi do rozgrywki i jest zupełnie niepotrzebny, to sterowanie chodzącym w ciemnościach zwierzęciem jest tak niewygodne, że najlepiej od razu dać sobie spokój.

Zresztą nie tylko fragmenty z leopardem potrafią wyprowadzić z równowagi. Ta gra to przecież point'n'click, zatem dobrze zaprojektowany **interfejs ma tu znaczenie fundamentalne. To dziwne, że twórca na miarę Sokala również i tutaj wpłynął na mieliznę.** W Paradise za kursor służy kula, która po najechaniu na odpowiednie miejsce zmienia się w: strzałkę (wyjście z lokacji), lupę (możesz się czemuś przyjrzeć), koło zębate (czynność do wykonania) lub głośnik (rozmowa). Wskaźnik jest dość sporych rozmiarów, a jego animacja niezwykle powolna. Często widzisz więc lupę w miejscu, w którym nic nie ma. Innym razem wyjście, rozmowa i akcja są tak blisko siebie, że animacja kursora zaczyna wariować i gdy chcesz wykonać czynność, zaczynasz rozmawiać lub po prostu wychodzisz z lokacji.

Może i dobrze, że przejście gry nie zajmuje więcej niż dwa wieczory?

Zupełnie osobną sprawą jest oprawa graficzna Paradise. Lokacje składają się z dwuwymiarowych scenerii, na nie nałożono trójwymiarowe modele postaci i zwierząt, które jednak nieszczególnie „kleją się" ze statycznym otoczeniem. Grubawy doktorek w domku na drzewie zaczyna chodzić w powietrzu (na dodatek staje się widoczny, mimo że powinna zasłaniać go ściana), a innym razem postacie suną po pomieszczeniach w pozycji na baczność.

Trzeba też dodać, że poziom wykonania bohaterów pozostawia wiele do życzenia. Sama Ann wygląda co prawda bardzo zachęcająco (oczywiście pod względem technicznym, nie tylko dzięki zgrabnej pupie), ale już leopard czy małpy są nienaturalne i poruszają się bardzo sztucznie. **Do wykonania dwuwymiarowych scenerii nie można się przyczepić, niektóre prezentują się bardzo sympatycznie, ale... nic więcej.** Sokal obiecywał lokacje zapierające dech w piersiach swym rozmachem, tymczasem dostaliśmy naprawdę przeciętną oprawę, która nie wyróżnia Paradise spośród innych gier tego typu. Tym bardziej nie wytrzymuje ona próby sił z produkcjami, które już w pełni wykorzystują trzeci wymiar, jak choćby recenzowany w poprzednim numerze Dreamfall.

Na koniec osobiste wyznanie – **dawno nie widziałem tak dennego zakończenia jak w Paradise.** Może więc i dobrze, że przejście gry nie zajmuje więcej niż dwa wieczory? Mówiąc szczerze, o nowej produkcji wielkiego Sokala zapomniałem już następnego dnia, tym bardziej że ostatnie tygodnie to całkiem dobry okres dla miłośników przygodówek. I choć dzięki temu fani gatunku mogą czuć się jak w raju, Paradise przyczynia się do tego w niewielkim stopniu.



Ja nie chcieć skór ani twój mąż. Ja chcieć kupić pocztówka.

Połączenie z Afryki do Polski to tylko 432727272 zł za minutę + VAT.

Paradise

Producent: White Birds

Dystrybutor PL: Cenega

http://www.paradise-game-us.com/

cena 99,00

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ ciekawy świat • całkiem przyzwoite wykonanie lokacji

– liniowość • sporo bugów • niczym nie zaskakuje • nie wyróżnia się spośród dostępnych na rynku przygodówek

Od twórcy wspaniałej Syberii wszyscy oczekiwali czegoś więcej niż zwykłego przeciętniaka. Niestety, Paradise zawodzi na całej linii.

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 3+

Autor: martin

Bejbs!



Ann Smith – Paradise
Chociaż wygląda sympatycznie, to – podobnie jak sama gra – nie ma szans w starciu z konkurencją. Oto subiektywny ranking najponętniejszych bohaterek przygodówek według Clicka.



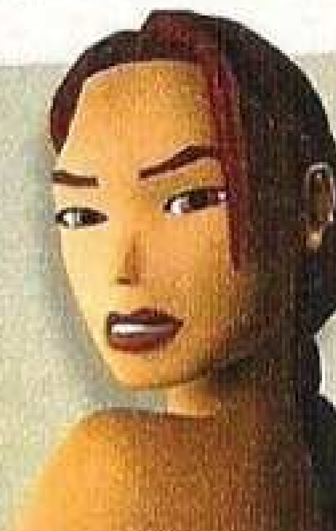
April Ryan – The Longest Journey, Dreamfall
Kiedyś naiwna i dziecinna. Dziś jako doświadczona przez życie kobieta odgrywa drugoplanową rolę u boku młodziutkiej Zoe, pozostając prawdziwą ozdobą Dreamfall.



Victoria McPherson – Still Life
Co tu dużo pisać: silna i waleczna policjantka, która często pracuje „na krawędzi", a mimo to potrafi piec znakomite świąteczne ciasteczka.



Kate Walker – Syberia
Kobieta, której nie są straszne nawet syberyjskie mrozy. W dodatku świetnie sobie radzi z naprawianiem mechanicznych zabawek.



Lara Croft – Tomb Raider
Jest bohaterką gier akcji, ale... wiadomo, że żaden ranking bohaterek gier nie może się obyć bez seksownej pani archeolog.

BorderZone

Od początku do końca mojego kontaktu z BorderZone zadawałem sobie jedno pytanie: jaki jest sens tworzenia takich gier?

Rosjanie już od jakiegoś czasu próbują swoich sił w gatunku komputerowych erpegów. W ostatnich miesiącach wypuścili na rynek Gods, szykują Blood Magic, a teraz dali nam do spróbowania BorderZone. Niestety, ilość w tym przypadku nie idzie ani trochę w parze z jakością. **BorderZone to miernota, jakich mało.** Naprawdę, aż dziw bierze, że w czasach Obliviona można wydawać tak słabe tytuły.

Fabuła rosyjskiego „dzieła" nie jest zbyt rozbudowana. **Przenosi cię ona do roku... 9000 naszej ery.** Jest to dość dziwna data, zważywszy na fakt, że świat, do którego trafiasz, wygląda na – powiedzmy – średniowieczną Europę. Miejscem twoich działań jest planeta Terra, zdewastowana po katastrofie, którą przeżyła ledwie garstka ludzi. Jednym z nich jest Olaf, śmiertelnik o burzliwym dzieciństwie (niedługo po przyjściu na świat został osierocony). Właśnie w niego wcielasz się w BorderZone.

Imię twojego bohatera jest od początku znane, ale już od ciebie należy, jak nim pokierujesz. **Wybierasz pomiędzy trzema klasami – wojownikiem, magiem i złodziejem.** Kiedy zdecydujesz się na którąś, dostajesz szereg punktów do rozdzielenia na cechy postaci i umiejętności, ewentualnie zaklęcia. Zdolności jest niewiele, żadna z nich nie zaskoczy weterana gatunku. Gdy już przebrniesz przez ubogi proces tworzenia herosa, przychodzi czas na postawienie pierwszych kroków w świecie gry...

No i **już na wstępie BorderZone daje się poznać jako erpeg – co tu dużo mówić – toporny.** Zaczynasz od wizyty u pułkownika straży, który przydziela ci zadanie – musisz zanieść list pewnemu jegomościowi do miasteczka położonego kawał drogi stąd. Dziiiiizas, czy nie dało się wymyślić trudniejszego, nudniejszego i bardziej sztampowego questa na sam początek? Zanim dotrzesz do celu, musisz pokonać nie tylko dziesiątki kilometrów, ale i masę przeciwników.

A ci są naprawdę wymagający, nawet na najniższym poziomie trudności. **Spotykane przez ciebie psy czy szkielety wyglądają niegroźnie, ale w starciu z nimi twój początkujący bohater ledwo sobie radzi.** W tej sytuacji nic dziwnego, że całkiem rozśmieszyły mnie bardzo drogie mikstury lecznicze, które ledwie odnawiają zdrowie. Całe szczęście, że w spokojnej okolicy można się przespać aż do wyleczenia ran.

Wrogów jest w BorderZone wielu, a NPC-ów – jak na lekarstwo. Ja rozumiem, że akcja gry toczy się w zdziesiątkowanym katastrofą świecie, ale bez przesady. Średnio **w miastach przebywa po kilkanaście osób, które rzadko kiedy mają coś sensownego do powiedzenia.** Możesz do swojej drużyny przyłączyć maksymalnie trzech kompanów, ale niestety bardzo łatwo ich na dobre zgubić – wystarczy chwila nieuwagi.

„Wyciągnięcie" z gry jakiejkolwiek przyjemności jest utrudnione dodatkowo przez paskudne sterowanie. Kierujesz bohaterem głównie za pomocą myszki, ponadto masz dostęp do szeregu skrótów klawiszowych. Jednak **Olaf porusza się tak bezmyślnie, że można dostać szewskiej pasji. Problem sprawia mu ominięcie stojącej obok postaci, a nawet wejście po schodach.** Na dodatek reaguje on na polecenia chyba tylko wtedy, gdy ma na to ochotę. Dodaj do tego jeszcze, że aby obrócić kamerę, musisz trzymać wciśnięty prawy przycisk myszy. Szkoda słów.

Naprawdę, aż dziw bierze, że w czasach Obliviona można wydawać tak słabe tytuły...

Ostatnią deską ratunku dla BorderZone mogła być oprawa audiowizualna. Niestety dotrzymuje ona kroku całej reszcie, czyli... jest do niczego. **Jeśli idzie o grafikę, to wszystko – zaczynając od modeli postaci, a na otoczeniu kończąc – jest tu niskich lotów.** Podobnie jest z muzyką – jej twórcy najwyraźniej nie wiedzieli, do jakiej gry ją szykują, więc stworzyli coś, co jest absolutnie nijakie.

Gdy porównuję BorderZone do Obliviona, ogarnia mnie śmiech nie do powstrzymania. Ha, ha, ha, ha... Proponuję panom ze wschodu rozejrzeć się, na jakim świecie żyją, bo ich „popisy" są doprawdy godne politowania.
Ha, ha, ha, ha, ha, ha... Dobrze radzę – trzymać się od tej gry z daleka! Ha, ha, ha, ha, ha! Ha, ha?


W świecie BorderZone mieszka wielu satanistów.


Inscenizacja „Rozmowy mistrza Polikarpa ze Śmiercią".


Hurra! Nareszcie jacyś ludzie!

Czemu ten pan się tak świeci?

BorderZone

Producent:	Dystrybutor PL:
Saturn Plus	brak

http://int.games.1c.ru/borderzone/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: RPG

Wymagania: procesor 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

(+) hmm... nie zawiesza się

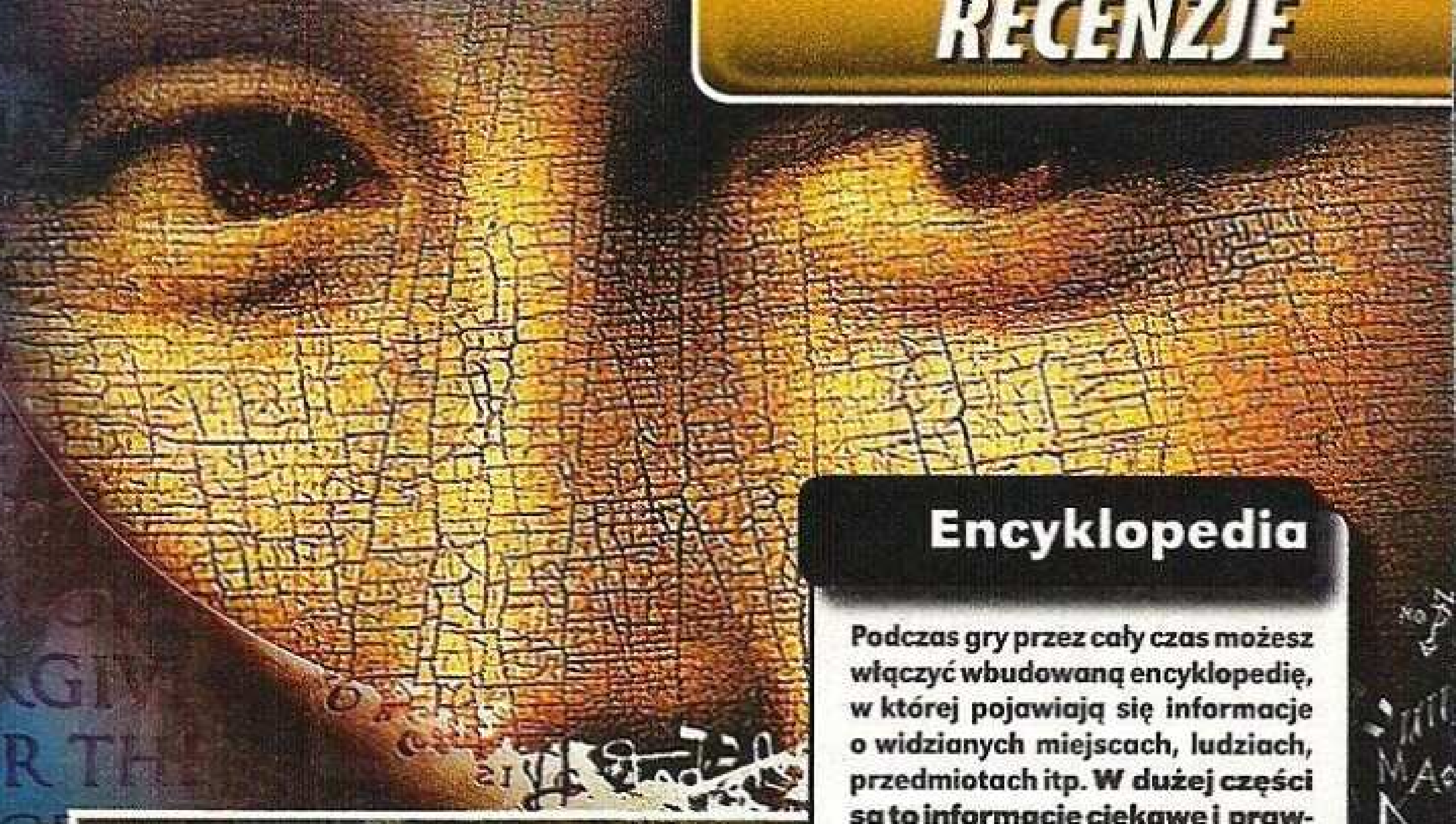
(−) niezbyt udany scenariusz • nieciekawy świat • nuda! • fatalne sterowanie • słaba oprawa audiowizualna

BorderZone wygląda przy Oblivionie jak ubogi krewny. Po napisaniu recenzji rychło rzuciłem opakowanie do kąta.

GRYWALNOŚĆ 2-
GRAFIKA 2
DŹWIĘK 2
OCENA 2-

Autor: Roland

THE DAVINCI CODE



Ten schemat widzieliśmy już mnóstwo razy. Na początku książka, później duża hollywoodzka produkcja, wsparta dodatkowo przygotowaną na chybcika grą. Znów to samo?

Nic tak dobrze nie robi dziełu jak duże nagłośnienie w mediach. Gdy jakiś kardynał w Watykanie zagrzmiał kilka miesięcy po premierze „Kodu Leonarda da Vinci", że książka jest antykościelna i powinno się ją zbojkotować, zalegające na półkach egzemplarze zostały sprzedane w mgnieniu oka, a wydawca musiał dodrukowywać kolejne, by zaspokoić popyt. **Wielka nagonka na film pewnie również sprawi, że to (marne według mnie) dzieło pobije kilka rekordów kasowych.** Czy więc jeśli napiszę, że gra jest do kitu i szczerze odradzę jej zakup, również ona stanie się wielkim hitem?

No nie, tak źle nie będzie, gdyż nie będę pisał o tym, że gra może wyprać twój mózg, że prezentuje wypaczoną wersję ewangelii i że jej jedynym celem jest walka z chrześcijaństwem. **Teraz uwaga, zdradzę największą tajemnicę „Kodu da Vinci". Powstanie filmu i gry nie jest wcale spiskiem wielkiej loży niewierzących, a ich celem nie jest wcale ateizacja widzów.** Powód jest jeden, czysty i oczywisty dla każdego, kto potrafi kojarzyć fakty. Chodzi o pieniądze.

Nie wiem, ile czasu dostała ekipa The Collective na zrobienie gry, ale podejrzewam, że nie było go dużo. Wyraźnie widać, że **Da Vinci Code zabrakło solidnego przetestowania i kilku tygodni na wprowadzanie niezbędnych poprawek.** Mamy tu więc parę momentów całkiem przyjemnych, ale ogólnie gra pozostawia po sobie pewien niesmak z powodu błędów oraz tego, że jest momentami zwyczajnie nudna.

Kierując Sophie albo Robertem (niestety wyglądającymi inaczej niż ich kinowe odpowiedniki), przemierzysz wszystkie lokacje znane z książki i filmu. **Rozwikłasz wiele zagadek, odszyfrujesz kody, a także stoczysz wiele pojedynków z mnichami-mordercami**, policją i innymi stojącymi ci na drodze przeciwnikami. Zacznijmy jednak od tego, co w grze najlepsze.

Powód powstania The Da Vinci Code jest jeden. Chodzi o pieniądze.

The Da Vinci Code to w gruncie rzeczy przygodówka, jednak z charakterystycznych dla tego gatunku elementów znajdziesz tu tylko zbieranie i używanie przedmiotów oraz rozwiązywanie zagadek logicznych. Układanki nie są zwykle bardzo skomplikowane, choć przy niektórych pewnie zatrzymasz się na dłużej – poza tym **jeśli nie znasz dobrze angielskiego, w kilku miejscach będziesz musiał posiłkować się solucją albo strzelać na ślepo.**

Aby ci się nie nudziło, autorzy urozmaicili swoją grę elementami skradanki i walką. O ile ciche **przemieszczanie się pomiędzy zacienionymi miejscami i atakowanie niespodziewających się niczego wrogów jest tylko banalne**, to rozpoczynanie z nimi bójek jest dodatkowo bardzo nudne. System walki jest okropnie prosty: na początku wybierasz, czy chcesz przeciwnika odepchnąć, rzucić, czy zaatakować, później zaś musisz naciskać w odpowiednim czasie i kolejności klawisze myszy, a kierowana postać będzie wyprowadzać – albo przyjmować – ciosy.

Pod względem oprawy nie jest tragicznie, choć aż by się prosiło, by lepiej odwzorować Luwr, dzięki czemu tytuł zyskałby dodatkowy walor edukacyjny (choć pewien zalążek jest, patrz: ramka). Mimo że początkowo wydaje się, że wszystko jest na swoim miejscu, szybko zobaczysz, że obrazy często się powtarzają i są tu właściwie raczej po to, żeby pomieszczenia nie straszyły pustkami. **Ogólnie nie wróżę Da Vinci Code długiej kariery. Mało kto o tej grze będzie pamiętał, gdy film zniknie z ekranów kin.** Zapomną pewnie również autorzy, dlatego nie można nawet liczyć na bardzo potrzebne patche. Szkoda potencjału.

Encyklopedia

Podczas gry przez cały czas możesz włączyć wbudowaną encyklopedię, w której pojawiają się informacje o widzianych miejscach, ludziach, przedmiotach itp. W dużej części są to informacje ciekawe i prawdziwe, ale nie radzimy ufać im wszystkim...




Zaginął mój kot! Dawinczi, kici, kici!



Mówisz, że go nie widziałaś? W sumie, czy te oczy mogą kłamać?


To on! Ty wstrętny Chińczyku, co zrobiłeś z kotem Dawinczi?!

The Da Vinci Code

Producent: The Collective	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://www.2kgames.com/davincicode/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: przygodowa/skradanka

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: kilka ciekawych łamigłówek • encyklopedia

Minusy: dużo małych, ale irytujących błędów • momentami z ekranu zieje nuda • walka

To gra musiała powstać – i powstała. Wielcy fani książki/filmu oczywiście ją kupią, ale całej reszcie raczej odradzam.

GRYWALNOŚĆ	3
GRAFIKA	3+
DŹWIĘK	4-
OCENA	3

Autor: Che Collado





Iceman w akcji.

To coś nie wygląda na przyjaznego pluszaka...

Gdzie tu jest fryzjer dla psów?

X-Men: The Official Game

Jedna gra. Trzech bohaterów. Kilka godzin nudy...

Z grami wydawanymi przy okazji kinowej premiery jest tak samo jak z książkami pisanymi na podstawie filmowego scenariusza. Niby tytuł ten sam, a zawsze czegoś brakuje. Niektórzy gracze narzekają na brak klimatu, inni na miernie przygotowany gameplay, jeszcze inni na zbytnie uproszczenia, które niszczą zarówno fabułę, jak i przyjemność czerpaną z zabawy. **Najnowszy, w pełni licencjonowany X-Men posiada objawy wszystkich trzech wymienionych wyżej przypadłości**, na które będę narzekał do końca recenzji.

Dla fanów serii (raczej tej filmowej) gratką będzie fakt, że **gra przedstawia wydarzenia rozgrywające się kilka tygodni po zakończeniu historii z X-Men 2.** A dokładnie, gdy ludzie Xaviera wracają do bazy Alkali Lake, by pozbierać pozostałości maszyny telepatycznej Cerbero. Jednak na miejscu okazuje się, że żołnierze Hydry węszą w kompleksie już od jakiegoś czasu, zapewne w tym samym celu. W takich sytuacjach jak zwykle dochodzi do konfliktu interesów. Ktoś komuś daje w policzek, ktoś się za to obrazi i pojdzie się poskarżyć. Nim się ktokolwiek zorientuje, nagle wybucha wojna, w której walczą ze sobą wszyscy.

W X-Men: The Official Game masz do dyspozycji aż trzy grywalne postacie: Wolverine'a, Nightcrawlera oraz Icemana. Każdy z panów posiada unikatowy system walki oraz umiejętności przydatne w określonych sytuacjach. Pierwszy z mężczyzn, posiadacz adamantowych szponów, leje jak popadnie, wykorzystując tylko siłę mięśni. Nightcrawler, jak sama nazwa wskazuje, przeczołguje się pod nosem strażników, pozostając niezauważonym. Poza tym potrafi się teleportować, kopnąć i uderzyć z liścia, jeśli potrzeba. Ostatnim z trójki jest Iceman, który walczy z przeciwnikiem, obsypując go gradem i soplami. Natomiast porusza się po zmrożonej wodzie, którą nieustannie pryska sobie pod nogi (zadziwiające, ciecz ta jest biała, a zbiorników na plecach nie ma). Szkoda tylko, że różnice pomiędzy postaciami dają frajdę tak naprawdę jedynie na początku gry. Potem klimat X-Mena siada, misje zaczynają powtarzać nudnawe schematy (najpierw bij, potem otwórz jakieś drzwi), a do tego historia zwalnia.

Po części winny jest ubogi system walki oraz bardzo niska inteligencja przeciwników. Żeby kogoś pobić na śmierć, wystarczy porządny kopniak z półobrotu (Chuck ich tego uczył?). **I niestety za każdym razem będzie to ten sam kopniak, bo nikomu nie chciało się urozmaicić animacji.** Zabrakło również kombosów, które w tego typu grach są podstawą. Sytuacji nie poprawia również możliwość przypakowania swojego bohatera zmutowanym genem, bo przeciwnicy do końca gry pozostają na tym samym szczeblu rozwoju komórkowego. Właśnie dlatego przez 28 (krótciutkich) leveli gracz zmuszony jest robić ciągle to samo.

> Pozostaje niesmak, bo widać, że panowie nie przyłożyli się do porządnej konwersji.

W dodatku, przy braku innych kontrolerów, można korzystać tylko z klawiatury. **Nawet obracanie kamery odbywa się przy pomocy strzałek.** Pad znacznie ułatwia kierowanie postacią, ale wciąż pozostaje niesmak, bo widać, że panowie nie przyłożyli się do porządnej konwersji sterowania z konsoli.

Za to graficznie X-Men prezentuje się całkiem przyzwoicie. Postacie poruszają się płynnie, lokacje są bardzo naturalnie oświetlone, a i widoki mogą na chwilę zainteresować. **Gra nie ma nawet problemów z wyświetlaniem kilku postaci w jednej lokacji jednocześnie.** Tylko dlaczego gracz jest zmuszany do oglądania pokazu slajdów zamiast filmików?

Szkoda wielka, że X-men nie wymaga ani skupienia, ani umiejętności, ani nawet Ani (choć tu Ania mogłaby mieć coś przeciwko). Wystarczy bezmyślnie klepać w klawisze i czekać na następną misję, w której trzeba klepać jeszcze więcej. **Tak słabiutki gameplay ma jednak pewien plus – pozwala na szybkie ukończenie gry.** Ale jeżeli to był jedyny powód, dla którego wydano ten tytuł, to można o nim po prostu zapomnieć i odłożyć kasę na kino lub na kupienie filmu DVD o X-Ludziach.

X-Men III

26 maja do polskich kin oficjalnie wejdzie najnowsza, trzecia część trylogii, „X-Men: Ostatni bastion”, wyreżyserowana przez Bretta Ratnera. W produkcji pomagali mu Zek Penn (autor scenariusza do „X-Men 2”) oraz Chris Claremont (twórca komiksowej serii). Pierwszym reżyserem „Ostatniego Bastionu” miał być Bryan Singer (reżyser dwóch poprzednich części), jednak zrezygnował w chwili, kiedy Ratnera odsunięto od projektu „Superman: Powrót”. Panowie po prostu zamienili się miejscami.





X-Men: The Official Game

Producent: Z-Axis

Dystrybutor PL: LEM

http://www.x-menthegame.com/

cena ---

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

\+ trzy grywalne postacie • filmowa muzyka i głosy aktorów grających w filmie

− krótkie i niewymagające misje • słabiutkie AI • brak kombosów • nuda w walce • sterowanie

Trzy z plusem za ciekawą historię i filmową muzykę. Reszta wypadła przeciętnie.

GRYWALNOŚĆ	3+
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	5
OCENA	3+

Autor: Hedo

EPOKA LODOWCOWA 2 ODWILŻ


Płonie ognisko w lesie...

31 marca odbyła się premiera kinowa filmu „Epoka Lodowcowa 2: Odwilż", a już kilka tygodni potem dzieciarnia może cieszyć się komputerową wersją przygód Wiewióra i jego prehistorycznych przyjaciół.

Na pewno doskonale pamiętasz wybałuszone oczęta, szalony wzrok i puchaty ogonek stojący jak maszt. Ten krótki opis dotyczy oczywiście Wiewióra z „Epoki Lodowcowej" w chwili, gdy jego bystry wzrok dojrzał utkwiony w lodzie orzech (a właściwie żołądź). Jak się okazuje, aby zdobyć upragniony owoc, Wiewiór jest w stanie zrobić wszystko. W Odwilży będziesz się mógł przekonać, czy jako Wiewiór jesteś równie zdesperowany i szalony jak ten ruchliwy gryzoń.

W pierwszej części filmu zabawna wiewiórka spowodowała atak epoki lodowcowej. W drugiej zawdzięczamy jej nadejście największej powodzi w dziejach lodowej krainy. Jeśli mamut Maniek, leniwiec Sid i tygrys szablozębny Diego szybko nie nauczą się pływać, może być problem...

> **Większość misji rozgrywa się zwariowaną wiewiórką, ale pokierujesz też jego większymi przyjaciółmi.**

Film kinowy przedstawia perypetie zwierzęcych przyjaciół, którzy uciekając przed powodzią, muszą znaleźć się na łodzi, dzięki której uratują skórę. W grze komputerowej wygląda to nieco inaczej, ale dla fanów Wiewióra doskonała wiadomość – wreszcie wyeksponowano rolę zwariowanego futrzaka, który jest właściwie głównym bohaterem gry.

Podobnie jak w klasykach platformówek, Crocu czy Geksie, lub nowszych tytułach w rodzaju Kurczaka Małego, Wiewiór pokonuje dziesiątki lokacji, gdzie oprócz jego upragnionych smakołyków czai się również wiele niebezpieczeństw. Większość misji rozgrywa się zwariowaną wiewiórką, ale są też takie, w których pokierujesz jego większymi przyjaciółmi. Gra przeznaczona jest dla dzieci od 3 roku życia i tak wyważono poziom trudności, aby dzieciarnia nie musiała z nerwów wyrywać sobie młodych włosów z makówek.

Gros zadań i przeszkód w grze to rozwiązania typowo platformowe. Trzeba skakać, turlać się, kręcić piruety, a nawet węszyć. Wiewiórka może na przykład podskoczyć i, spadając, rozbić lodowy blok, w którym ukryty jest żołądź. Kiedy zaś bardzo szybko się kręci, przeciwnicy, w rodzaju białych jak śnieg guźców lub okutych w zielone pancerzyki żuków, nie mogą nic jej zrobić. Ciekawym pomysłem jest wspomniane węszenie. To przede wszystkim kapitalna animacja. Poza tym, kiedy wiewiórka niucha, może znaleźć ukryty skarb (czytaj: orzeszek). Orzechów i żołędzi jest kilka rodzajów, za każdy gatunek przyznawana jest inna liczba punktów. Są jeszcze owoce, którymi możesz podreperować zdrówko. Przydają się też drewniane tabliczki, które rozwieją wątpliwości, jeśli nie wiesz, co dalej robić.

Oprócz zadań zręcznościowych grę umilają wstawki filmowe oraz misje, gdzie zabawa zostaje jakoś urozmaicona. Może to być na przykład szalony ślizg na zjeżdżalni (gdzie sterujesz leniwcem Sidem). Utrzymać się w lodowej rynnie nie jest łatwo, ale zabawa jest przednia. Inne rozrywki to np. kręgle z pingwinów (ponownie kapitalne animacje) czy strzelnica, która przypomina klasyczny „celowniczek" (strzelasz do małpek, ale bez obaw, nic złego im się nie dzieje).


Latać każdy może, ho, ho, ho!

Epoka lodowcowa na pewno nie będzie dla ciebie wyzwaniem, jeśli masz więcej niż – powiedzmy – 10 wiosen. Atrakcje, które znajdują się w grze, szybko zmęczą i znudzą starszego gracza, tak jak nudziłoby go lepienie babek w piaskownicy. Natomiast dla młodszej klienteli jest to tytuł dobry, chociaż nie wybitny. Świetne animacje i muzyka na pewno spodobają się małym odbiorcom. Nie bez znaczenia jest też fakt, że grę w pełni spolszczono (choć głosy są inne niż w kinie).


Udawanie martwego doskonale udaje się Wiewiórowi.

Jeśli masz pod opieką jakiegoś kajtka albo znajdujesz się w gronie tych nieszczęśników, którzy posiadają młodsze rodzeństwo, Epoka Lodowcowa 2 jest w sam raz na prezent dla takiej latorośli. Będziesz miał chociaż spokój przez parę godzin!

Epoka Lodowcowa 2: Odwilż

Producent: Eurocom
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.iceagethegame.com/

cena 79,90

Multiplayer: nie
Gatunek: platformowka

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) urozmaicone etapy • świetna muzyka • zabawne animacje • fajne modele bohaterów • polska wersja językowa

(−) trochę za krótka

Przyzwoita grafika, śmieszne animacje, no i Wiewiór. Twój młodszy brat będzie się nieźle bawił.

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4

Autor: Herr Odyn

City Life

Nadchodzi złoty wiek dla miejskich simów! Niedawno mieliśmy do czynienia z całkiem niezłym Tycoon City: New York, a teraz dostajemy jeszcze lepsze City Life!

Wieże tak ładne, że samolot nie siada...



Czy jakaś scena lepiej obrazuje „city life"?

Studio Monte Cristo znane jest u nas głównie dzięki swoim strategiom osadzonym w realiach drugiej wojny światowej i średniowiecza. Kiedy instalowałem City Life, zastanawiałem się, czy ludzie, którzy dotychczas pokazywali głównie starcia zakutych w stal oddziałów, będą w stanie stworzyć realistyczny, a równocześnie przyjazny użytkownikowi model zarządzania miastem? Odpowiedź na to pytanie jest trudna, ponieważ **część elementów City Life jest zrobiona bardzo dobrze, a część... no cóż – powiedzmy, że nie spełnia oczekiwań.**

Zacznijmy od tego, co może się podobać. Programiści proponują dosyć ciekawe podejście do rządzenia metropolią. **Inaczej niż w znanych już „miejskich symulatorach", pojawia się tutaj podział społeczeństwa na klasy.** Ich liczba może nie poraża (jest ich całe 6 – od Marginesu, poprzez Proletariat, do Snobów), ale sposób interakcji między nimi w przyjemny sposób zwiększa grywalność. Jak to w życiu – niektóre z grup się lubią, a niektóre nie, i to trzeba brać pod uwagę podczas planowania kolejnych dzielnic metropolii, bo inaczej szybko możesz stracić dużą liczbę mieszkańców. Najprostszym rozwiązaniem wydaje się zbudowanie miasta dla jednej tylko zbiorowości. Jednak nie jest to takie łatwe.

Wszystko dlatego, że kasty potrzebują siebie nawzajem. **Większość budynków zbudujesz przy pomocy ludzi z Proletariatu, a za zapewnianie taniej energii zabierze się Bohema** (tylko oni mogą obsadzić elektrownie wiatrowe). Wyższe sfery, które są odpowiedzialne za największe wpływy gotówki, pojawią się w mieście tylko wtedy, gdy będą miały do tego odpowiednie warunki, czyli dużo zieleni, przyjazną okolicę itp. A jak to zrealizować bez pomocy mieszkańców „niższego szczebla"? Jakby tego było mało, dla każdej z kast przeznaczone są osobne budynki – zarówno te zapewniające pracę, jak i te od rozrywki. Pozwala to na modelowanie danego terenu tak, aby przyciągał jak największą liczbę ludzi z danej klasy. **Za odwzorowanie w grze podziałów społecznych należą się twórcom klucze do miasta.** Niestety ten powiew świeżości zalatuje również nieznośnym fetorkiem w postaci zbytniego ograniczenia interakcji społecznych. Zapowiadane były wielkie demonstracje, potężne zamieszki pomiędzy klasami – najwyraźniej zabrakło na nie miejsca...

Menu daje do wyboru dwa rodzaje rozgrywki – Scenariusz albo Tryb dowolny. Ciekawszy jest ten pierwszy, ponieważ będziesz miał w nim do czynienia z 22 wyzwaniami, zapewniającymi dużą dawkę rozrywki swoją różnorodnością. Nie chodzi mi tutaj tylko o zróżnicowanie terenu (do dyspozycji masz 5 stref – od tropikalnej po górzystą), lecz również o konkretne zadania wymyślone przez twórców. Tak więc będziesz musiał np. osiągnąć odpowiednią liczbę mieszkańców (to warunek definitywnie najtrudniejszy do spełnienia), zatroszczyć się o wzrost ekonomiczny w niektórych klasach albo zająć się rozbudową określonych obiektów – uczelni, szpitali itd. Jest w czym wybierać.

Ostatnią grą, w której mnogość opcji była powiązana z tak wygodnym interfejsem, było SimCity 4!

Ogromną różnorodność widać również w architekturze. Jak już wcześniej wspomniałem, **każda z grup społecznych ma własne budynki.** Już po samym wyglądzie możesz stwierdzić, do kogo dany obiekt należy. Domy, fabryki oraz lokale używane przez Margines są całe przybrudzone i nie robią dobrego

Przepraszam, który z panów to Margines?

Tak to już jest, kiedy architekt wyleje sok na plan budynku...



Budżetu na skończenie drogi najwyraźniej nie starczyło.

Stwórz sobie mapę

W grze dostępnych jest wiele lokacji przygotowanych przez twórców, ale możesz też stworzyć swoje własne. **City Life jest wyposażony w edytor**, który może nie grzeszy prostotą, ale daje ci możliwość wpływania na wiele czynników podczas kreowania świata (można nawet tworzyć skrypty animacji mieszkańców). Daje też dostęp do kilku podstawowych cheatów!



wrażenia. Z kolei te przeznaczone dla Snobów są prawdziwą perłą wśród innych zabudowań. Nie myśl jednak, że na samych budynkach kończy się planowanie miasta. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze trasy o różnym stopniu „drożności" (znajdziesz tutaj zarówno polne ścieżki, jak i wielopasmowe autostrady), mosty i środki transportu. Zajmiesz się wyznaczaniem przebiegu linii autobusowych, ustalaniem rejsów statków i tras lotniczych. **Zarządzanie taką mnogością rzeczy może się wydawać trudne, jednak dzięki przejrzystemu systemowi sterowania wszystko staje się zdumiewająco proste.** Ostatnią grą, w której mnogość opcji była powiązana z tak wygodnym interfejsem, było SimCity 4!

Największą radość w tego typu grach sprawia mi obserwowanie, jak cały biznes się rozwija. W City Life rzeczywiście jest się czemu przyglądać, ponieważ oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie. Wszystkie modele są wykonane szczegółowo, woda w realistyczny sposób odbija światło, a drzewa poruszają się na wietrze. Zróżnicowanie lokacji dało grafikom pole do popisu. Do tego **engine gry jest na tyle elastyczny, że możesz nawet urządzić sobie małe zwiedzanie miasta z poziomu zwykłego przechodnia.** Wtedy to poruszasz się po swojej metropolii przy użyciu kursorów. Jednak nie ma róży bez kolców – maksymalny poziom zbliżenia ukazuje największą wadę grafiki. Przemierzając kolejne ulice miasta, czułem się, jakbym trafił na plan zdjęciowy „Ataku klonów" – mieszkańcy należący do tej samej grupy społecznej w ogóle się od siebie nie różnią! Szkoda. Jednak mimo tego oprawa graficzna i tak zasługuje na wyrazy uznania.

Dźwiękowo City Life prezentuje się równie dobrze. Świetnie oddane odgłosy wielkiego miasta budują odpowiedni klimat. **Niesamowicie pocieszne dźwięki wydają witający się ze sobą mieszkańcy.** Warto również wspomnieć o muzyce, która umila rozgrywkę – i, o dziwo, podczas kilkugodzinnej sesji nie irytuje.

Warto wspomnieć o tym, że gra będzie wydana w polskiej wersji językowej. Jednak aktualny poziom zaawansowania prac nad polonizacją (widziałem betę edycji PL) nie napawa optymizmem. Miejmy nadzieję, że wszelkie niedoróbki zostaną poprawione i będziemy mogli się cieszyć dobrze zlokalizowaną grą. City Life w pełni na to zasługuje.

Autor: Krzaq

City Life

Producent: Monte Cristo	Dystrybutor PL: LEM

http://www.citylife-game.com/

cena 49,90

Multiplayer: nie

Gatunek: sim/tycoon

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) bardzo rozbudowana • wciąga • wprowadzone zróżnicowanie społeczne

(−) atak klonów na ulicy • niezrealizowane obietnice

Ta gra zasługuje na uwagę! To najlepszy symulator zarządzania miastem od czasów SimCity 4. Tak trzymać, Monte Cristo!

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4+
OCENA	4+

Konkurs sms!

DO WYGRANIA:

20 BLUZ

20 KOSZULEK



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Skąd się wzięła nazwa T-shirt?

A) Trendy-shirt

B) kształt litery T jest taki sam jak koszulki

C) tak zadecydowali Armani z Guccim

Odpowiedź wpisz według schematu: CL.HO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!



Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 4 lipca 2006 r.

Fundatorem nagród jest HOT OIL 

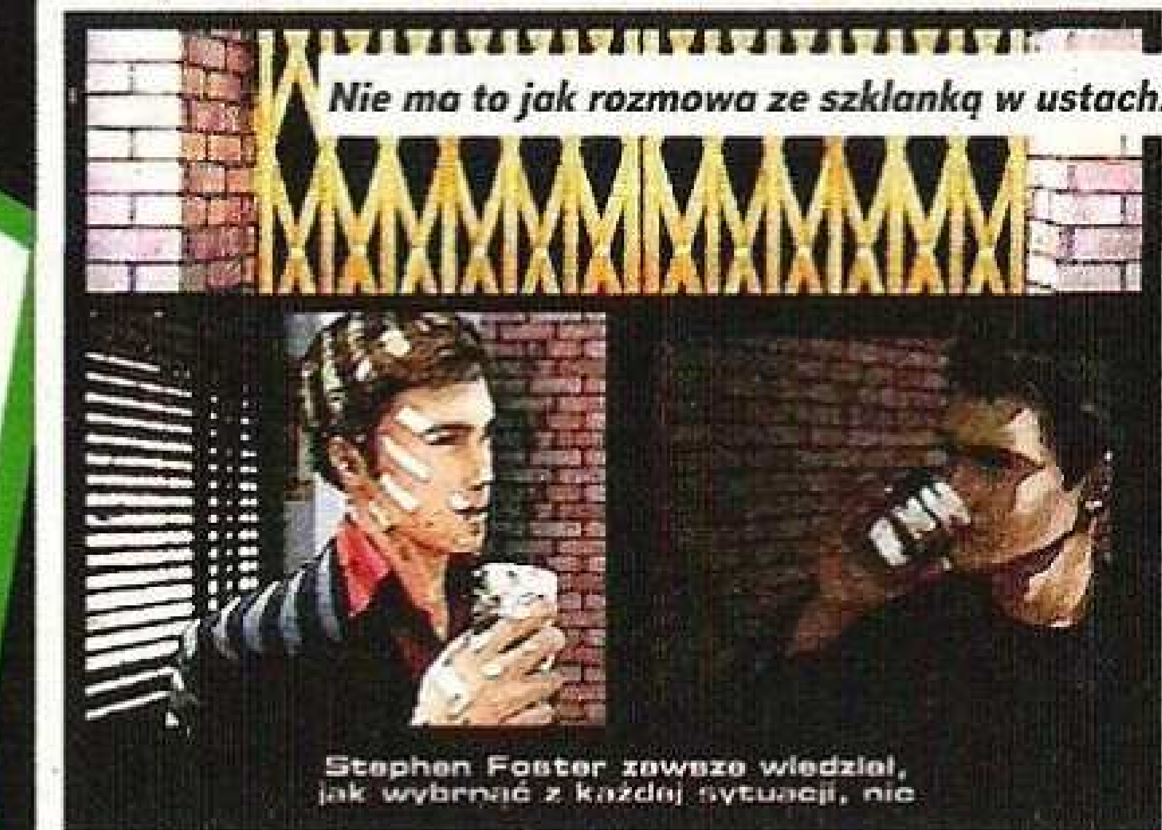

To jaki był ten PIN?...

THE PLAN

Ukraść można nie tylko przedmiot, ale i czas. Tak jak uczyniono to mnie.



Ach, te bułgarskie kołnierzyki.



Nie ma to jak rozmowa ze szklanką w ustach.

Spróbujmy wspólnie znaleźć odpowiedź na pytanie: kto okradł kogo? The Plan opowiada historię złodziei, którzy zostali ohydnie wystawieni przez kolegę w czasie akcji. Urażeni zdradą i żądni zemsty, po pięciu latach wracają do fachu, planując rewanż, o którym z pewnością usłyszą ich wnukowie. Co się dzieje dalej, zostanie tajemnicą, jednak radzę porzucić wszelkie oczekiwania. **W tej produkcji nie uświadczysz żadnych zwrotów akcji, ciekawych postaci ani nawet dialogów, które choć trochę mogłyby poprawić wizerunek gry.** Co zatem The Plan oferuje?

Na początku może cieszyć jednoczesny podgląd wszystkich trzech postaci, którymi kierujesz w grze. W czasie otwierania sejfu można zerkać na laskę, która wymachuje z gracją biodrami, lub jeśli ktoś lubi, można podpatrzyć, co robi kolega, stojąc w toalecie. Problem w tym, że patent z podzieleniem ekranu na trzy części sprawdza się tylko w chwilach, gdy jedna postać musi odwrócić uwagę strażnika, by druga w tym czasie mogła kontynuować misję. Ale nawet te momenty schrzaniono.

Dla przykładu: idziesz laską domyślnie uzbrojoną w sex appeal do strażnika. Pytasz go, czy zauważył, że ufarbowała włosy. Debilna rozmowa toczy się szybko, o czym informuje odpowiedni pasek. Gdy gadka dobiegnie końca, od razu zagajasz po raz kolejny, pytając o... kolor swoich włosów. **I tak milion razy, aż do chwili, gdy drugą postacią wykonasz swoje zadanie.**

Oczywiście przed zabraniem się do roboty musisz poznać umiejętności swoich ludzi. Kobieta potrafi pomachać tyłkiem i otwierać zamki, blondyn jest sprawny, a brunet to informatyk pierwszej wody. **Logiczne jest więc, że laska nie będzie skakać po dachu pociągu, a żaden z facetów nie będzie kokietował strażnika.** Zresztą, jeśli się pomylisz i wybierzesz nieodpowiedniego człowieka, gra nie pozwoli ci przejść nawet jednego etapu misji. To niestety dowód na to, że zapowiadana nieliniowość praktycznie nie istnieje. Od samego początku gra się jak po sznurku, nie można wychylić się nawet zza węgła, jeżeli programiści tego nie przewidzieli. Gorzej: The Plan w pewnych momentach gry jest okraszony nadzwyczaj dokładną instrukcją pt. „pokażemy ci, jak przejść tę misję, ty tylko wciskaj odpowiednie klawisze".

Zapowiadana nieliniowość praktycznie nie istnieje.

Trochę szkoda, że nie ma tak samo dokładnych opisów sposobu działania poszczególnych gadżetów, których w grze znalazło się kilka. Przez to nawet z pozoru proste otwieranie wytrychami zamków może początkowo przysporzyć nieco trudności. **Złodziejskie bajery to w zasadzie jedyny element gry, który trzymał mnie przez jakiś czas przy monitorze.**

The Plan również graficznie wypada kiepsko. Filmowe przerywniki to nic innego jak tandetne, mało interesujące obrazki udające komiks. Wcale nie lepiej jest w trakcie zabawy. Grywalne postacie ruszają się jak chochoły, otoczenie zbudowano z płaskich bitmap o przeciętnej jakości, a interakcja ograniczona została do minimum. **Dodatkowo grę utrudnia nieco dziwaczne sterowanie oraz debilna praca kamery (bardzo brakuje widoku FPP).** Czasu nie umila też muzyka, która męczy nudnym i powtarzającym się nieustannie motywem. Na pochwałę nie zasługują również aktorzy podkładający głosy. Wszyscy brzmią jakoś sztucznie i najwidoczniej zapomnieli, że tonacją głosu można wyrażać uczucia.

Autorom wyraźnie zabrakło pomysłu na grę. **Przez 13 misji w zasadzie nic się nie dzieje, atmosfera zagrożenia jest ledwo wyczuwalna, a do tego Plan męczy wykonaniem i prostotą.** Normalnie czuję, jakby ktoś mnie okradł.

400-letni mistrz

15 lipca 1606 roku urodził się słynny holenderski artysta Rembrandt, a właściwie Rembrandt Harmenszoon van Rijn. Mistrz światłocienia przeszedł do historii dzięki takim dziełom jak „Straż nocna" czy „Ukamienowanie św. Stefana". Dwie z jego prac („Uczony przy pulpicie" oraz „Dziewczyna w kapeluszu") można **podziwiać w galerii Zamku Królewskiego w Warszawie.** Dopiero w tym roku okazało się, że przekazane muzeum obrazy to oryginały namalowane w 1641 r. Pod żadnym pozorem nie planuj ich kradzieży!



The Plan

Producent:	Dystrybutor PL:
Ekosystem	LEM

http://www.ekosystem.com/ThePlan/ThePlan.htm

cena 49,99

Multiplayer: do trzech graczy

Gatunek: akcja taktyczna

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

(+) złodziejskie gadżety • polska wersja językowa

(−) ogólne wykonanie • praca kamery • nudna i oklepana fabuła • AI

Gra schematyczna, momentami bardzo uproszczona i pozbawiona klimatu. Wbrew fabule, to nie jest złodziej czasu.

GRYWALNOŚĆ	2+
GRAFIKA	3
DŹWIĘK	3
OCENA	2+

Autor: Hedo

TRACKMANIA SUNRISE extreme

W sklepach pojawiła się kolejna odsłona TrackManii. Wyciąganie kasy od naiwnych? Nie do końca.

Choć TM Sunrise Extreme bardzo niewiele różni się od swojej mniej ekstremalnej poprzedniczki, nikt nie jest zmuszany do wydawania na nią kasy. **Jeśli masz już Sunrise, wystarczy, że wejdziesz na oficjalną stronę i za darmo ściągniesz dodatek (400 MB).** Jeśli zaś nie dysponujesz poprzednią częścią, a lubisz szybkie zręcznościowe ścigałki... Na co jeszcze czekasz? Biegiem do sklepu!

Czerwone pasy dają takie przyspieszenie, że aż lakier schodzi!

Jak pewnie wiesz, TrackMania **to szalone zręcznościowe wyścigi połączone z elementami gry logicznej oraz – a raczej przede wszystkim – wielki plac budowy.** Fenomen tej gry polega na tym, że w niezwykle prosty sposób można samodzielnie tworzyć do niej tory. Dzięki temu, że gracze z całego świata mogą się dzielić swoimi dokonaniami, gra nie ma sobie równych na PC.

Różnice między wersją Extreme a podstawową zauważą głównie trackmaniacy.


171 km/h w 3,8 sekundy. Maluchem tego nie zrobisz.


Dzięki opcji edycji samochodów możesz przemalować brykę na jak najładniejszy kolor.

Dodatkowych tras i całych kampanii są setki tysięcy!

Różnice między wersją Extreme a podstawową zauważą głównie trackmaniacy – dodano tu jedną kampanię, kilka pomysłowych tras, zadań oraz elementów, które windują grywalność jeszcze wyżej i otwierają przed graczami nowe możliwości. **Nie zmieniono za to oczywiście tego, co w TM najlepsze: wciąż gra wygląda doskonale, jeździ się bardzo przyjemnie, a wymagania sprzętowe są naprawdę niskie.** Jeśli masz w miarę nowego kompa, bez problemu wszystko będzie śmigać w maksymalnych detalach w 1600 x 1200.

Krótko: znakomity darmowy dodatek, który musisz mieć. Tylko pamiętaj: jeśli masz poprzednią część, nie musisz kupować Extreme w sklepie. **W ogóle lepiej kupić tańszą Sunrise (69,90) i później za darmo ściągnąć dodatek.** O ile oczywiście masz dostęp do szybkiego łącza.


Zapatrzenie się na widoczki to dobra metoda na wypadnięcie z toru.

TrackMania Sunrise Extreme

Producent: NADEO
Dystrybutor PL: Techland

http://www.trackmaniasunrise.com/

cena 89,90

Multiplayer: tak
Gatunek: wyścigi

Wymagania: procesor 500 MHz, 128 MB RAM, grafika 16 MB

\+ nowe trasy • ciekawe, poprawiające grywalność dodatki • wszystkie zalety TM Sunrise

– tylko jedna wada: to nie jest gra dla wszystkich

Nie wnosi rewolucji do serii – i bardzo słusznie. Dobry, darmowy (dla niektórych) dodatek.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Autor: Che Collada

WOJNY BOGÓW BLACK & WHITE 2

Czarno na białym – średnio!

Między pierwszą a drugą częścią z prawdziwie „boskiej" gry Black & White stał się bardzo tradycyjnym RTS-em. Teraz doczekał się równie tradycyjnego dodatku.

Pierwsze **rozszerzenie do Black & White 2 spodobałoby mi się pewnie bardziej, gdyby nazywało się inaczej – zamiast „Wojny bogów" choćby „Świt żywych trupów".** Po takim tytule spodziewałem się epickich starć ogromnych armii, tymczasem pod względem skali add-on nie różni się bardzo od późniejszych misji z oryginału. Zabawę zaczyna się praktycznie od nowa – bo wielu graczy nie miało cierpliwości, by w podstawowej wersji Black & White 2 zbudować wielkie osady czy wyhodować potężnego chowańca. A dodatek to dobre miejsce, by od razu oddać im do dyspozycji taki „kapitał".


Trochę mi armia schudła...

Jedynym celem Wojen bogów jest zapewnienie kilku-kilkunastu godzin dodatkowej rozgrywki.

Poważniejszych nowości właściwie nie ma. Pojawia się oczywiście kolejny zwierzak (budzący wyjątkową sympatię żółw), kilka dodatkowych budynków (m.in. szpital), cudów, jednostek wojskowych, są też jakieś drobne modyfikacje w sztucznej inteligencji przeciwnika (niekoniecznie na lepsze). Najważniejsze są nowe wyspy, na których toczy się gra – tylko trzy, ale tak rozległe, że ukończenie rozgrywki na każdej z nich zajmuje po kilka godzin. **Ciekawa jest też otoczka fabularna: zgodnie z nią Aztekowie powołali do życia nowego boga, bóstwo nieumarłych** – to dlatego walczysz ze szkieletami, zombiakami itd.

Wojny bogów to add-on tylko dla posiadaczy podstawki, którego jedynym celem jest zapewnienie kilku-kilkunastu godzin dodatkowej rozgrywki. Jak na standardy działania Electronic Arts to rzecz normalna, szkoda jednak, że studio Lionhead nie pokazało więcej kreatywności przy tej produkcji, skalkulowanej wyłącznie na szybki zysk.


Cześć! Mam na imię Szybki Lopez!


Stowarzyszenie umarłych... tancerzy breakdance.

Black & White 2: Wojny bogów

Producent: Lionhead
Dystrybutor PL: EA Polska

http://www.blackandwhite2.ea.com/

cena 59,90

Multiplayer: nie
Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB

\+ armia nieumarłych • wyjątkowo sympatyczny nowy chowaniec

– poza dodatkowymi wyspami – mało nowości • wymagania sprzętowe

Średniej klasy dodatek do całkiem dobrej gry. Seria Black & White zdobyła popularność, ale – niestety – wciąż nie zachwyca...

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5+
OCENA 4-

Autor: Foch77

Choć zazwyczaj, składając komputer, myślimy o nim dopiero w drugiej kolejności, twardy dysk to bardzo ważny element każdej konfiguracji. Jak wybrać właściwego twardziela?

To nie stereotyp: twardziele naprawdę nie lubią ciepła domowego ogniska, a najlepsi są zimni i szybcy. Sorry, dziewczyny – takie są fakty.

Najwięksi twardziele

Pod względem technologicznym to, co dzieje się w tej chwili w działce twardych dysków, przypomina sytuację znaną z rynku kart graficznych. Dominują dwa interfejsy – starszy ATA i nowocześniejszy Serial ATA – z czego ten pierwszy ma znacznie mniejsze możliwości i powoli odchodzi w zapomnienie. Dyski twarde pracujące w standardzie ATA można jeszcze spotkać w wielu domowych komputerach – charakteryzują się one przede wszystkim użyciem szerokich, wielożyłowych taśm i ograniczeniem maksymalnego transferu do 133 MB/s. To tu właśnie występują najróżniejsze zakłócenia, konflikty sprzętowe, które trzeba rozwiązywać, umiejętnie operując zworkami – szczególnie wtedy, kiedy w komputerze zainstalowana jest większa liczba napędów. Trudno więc dziwić się temu, że **producenci sprzętu postanowili zastąpić ATA nowszym i lepszym interfejsem – tak powstał Serial ATA i jego ulepszona wersja, oznaczona numerem 2.**

Serial ATA jest lekarstwem na wszystkie dolegliwości trapiące stary standard. Po pierwsze i najważniejsze, nie ma już szerokich taśm. W ich miejsce pojawiły się nowe, bardzo smukłe i odporne na zakłócenia przewody. Także kwestia wszelakich konfliktów i zworek odeszła w zapomnienie. Jeśli zainstalujesz w komputerze dysk Serial ATA, możesz być pewien, że będzie on pracował z maksymalną prędkością i na jego osiągi nie wpłynie żadne inne urządzenie. Po prostu pojedynczy kanał Serial ATA jest przeznaczony tylko dla jednego napędu. Poza tym maksymalny transfer danych wzrósł do 150 MB/s, a w przypadku Serial ATA 2 może wynosić nawet i 300 MB/s. Pierwszy dylemat związany z wyborem twardego dysku został więc rozwiązany – nowy twardziel powinien być przeznaczony pod Serial ATA, najlepiej jego drugą wersję. **Na starsze rozwiązanie ATA należy decydować się tylko i wyłącznie wtedy, gdy twoja płyta główna nie wspiera nowego standardu** i nie masz w planach – nawet dalszych – większej modernizacji PeCeta (to np. drugi komputer w domu).

Druga bardzo ważna sprawa to wydajność twardego dysku. Wpływa na nią szereg parametrów, których jest najczęściej o wiele mniej niż w przypadku kart graficznych. Najważniejszy z nich to prędkość obrotowa talerzy dysku, wyrażana w liczbie RPM (obroty na minutę). Najczęściej spotykaną wartością jest 7200 RPM i jest to standardowa prędkość dla domowych dysków ATA i Serial ATA. W starszych komputerach czy laptopach można znaleźć dyski pracujące z 5400 RPM. Dla komputera stacjonarnego, który ma służyć do gier, jest to zdecydowanie za mało. Na rynku można znaleźć także przeznaczone dla graczy (wykorzystywane też w serwerach) dyski Western Digital Raptor. Ta drapieżna nazwa przekłada się na najszybszego na świecie twardziela dostępnego użytkownikom domowym, którego talerze wirują z prędkością 10 000 RPM. Gdyby tego było mało, możesz nawet kupić Raptora z częściowo przezroczystą obudową, przez którą widać pracujące elementy dysku. Niestety, najszybsze rozwiązania są na ogół najdroższe. Za Raptora 150 GB przyjdzie ci zapłacić prawie 1100 zł, podczas gdy w cenie około 450 zł możesz nabyć 300-gigowego Caviara, czyli standardowy model Western Digital 7200 RPM. Jest jeszcze inne wyjście – **za 900 zł możesz kupić dwa Caviary i połączyć je w macierz RAID** (patrz: tabelka), zyskując bardzo wysoką wydajność i 600 GB wolnego miejsca.

Poza prędkością obrotową liczą się jeszcze inne parametry twardego dysku. Drugi czynnik mający duży wpływ na wydajność twardziela to ilość cache. Jest to podręczna pamięć dysku, w której są przechowywane i następnie odczytywane dane. Można powiedzieć, że cache w twardym dysku działa podobnie do pamięci operacyjnej RAM. Typowy dysk 7200 RPM posiada 8 MB pamięci cache. Obecnie jest to ilość standardowa i w zupełności wystarcza-

RAID

RAID to technologia, która polega na współpracy dwóch lub więcej dysków twardych w taki sposób, aby zapewnić całemu zestawowi dodatkowe możliwości, nieosiągalne przy użyciu jednego twardziela.

Najczęściej spotykana odmiana technologii RAID oznaczana jest liczbą 0. Polega na połączeniu ze sobą dwóch lub więcej dysków twardych tak, aby były widziane przez system jako jeden dysk logiczny. Powstała w ten sposób przestrzeń ma rozmiar sumy rozmiarów wszystkich twardzieli w macierzy. Dane są przeplecione pomiędzy dyskami i dzięki temu uzyskuje się znaczne przyśpieszenie operacji zapisu oraz odczytu. Dzieje się tak, ponieważ operacje te są rozłożone na wszystkie dyski spięte w macierz.

Alternatywą dla tego systemu jest RAID 1. Polega on na tym, że wszystkie operacje wykonywane na podstawowym dysku są klonowane przez dysk numer dwa. W przypadku awarii pierwszego od razu jest pod ręką sprawna kopia zapasowa i po chwili można pracować dalej.

Oczywiście oba systemy można połączyć i uzyskać w ten sposób RAID 0+1. Najróżniejszych modyfikacji RAID jest aż sześć, jednak ze względu na koszty najpopularniejsze są systemy 0 i 1.

Warto pamiętać, że RAID wymaga, aby dyski w macierzy były identycznymi modelami o tej samej pojemności. Co prawda Intel przedstawił system Matrix, który radzi sobie z tymi ograniczeniami, jednak jak na razie ma on stosunkowo kiepskie wsparcie i niewielu zwolenników. Niektórzy producenci, jak choćby firma Western Digital, oferują też specjalne modele dysków dedykowane do pracy w RAID – np. popularne Caviary z dopiskiem RE w nazwie (to skrót od RAID Edition).

Przegląd popularnych modeli dysków twardych

Model	Prędkość obrotowa	Pamięć cache	Interfejs	Orientacyjna cena	NCQ	MTBF
Hitachi DeskStar T7K250 200 GB	7200 RPM	8 MB	ATA	300 zł	tak	0,5 miliona godzin
Hitachi DeskStar T7K250 200 GB	7200 RPM	8 MB	Serial ATA	435 zł	tak	0,5 miliona godzin
Hitachi DeskStar 7K400 400 GB	7200 RPM	8 MB	ATA	832 zł	nie	0,5 miliona godzin
Hitachi DeskStar 7K400 400 GB	7200 RPM	8 MB	Serial ATA	842 zł	nie	0,5 miliona godzin
Samsung 200 GB	7200 RPM	8 MB	ATA	286 zł	nie	0,5 miliona godzin
Samsung 200 GB NCQ	7200 RPM	8 MB	Serial ATA	313 zł	tak	0,6 miliona godzin
Seagate Barracuda 7200.9 300 GB	7200 RPM	16 MB	ATA	496 zł	tak	0,5 miliona godzin
Seagate Barracuda 7200.9 300 GB	7200 RPM	16 MB	Serial ATA	413 zł	tak	0,5 miliona godzin
WD Caviar 200 GB	7200 RPM	8 MB	ATA	319 zł	nie	0,75 miliona godzin
WD Caviar SE 200 GB	7200 RPM	8 MB	Serial ATA	306 zł	nie	0,75 miliona godzin
WD Caviar RE 250 GB	7200 RPM	8 MB	ATA	348 zł	nie	1 milion godzin
WD Caviar RE 250 GB	7200 RPM	8 MB	Serial ATA	405 zł	nie	1 milion godzin
WD Raptor 150 GB	10 000 RPM	16 MB	Serial ATA	1075 zł	tak	0,6 miliona godzin

jąca, nawet dla gracza. Najnowsze modele dysków na rynku cechują się nawet 16 MB pamięci cache. Jednak dotyczy to tylko potworów o pojemności 300 GB i więcej.

Warto także sprawdzić, czy wybrany dysk wyposażono w technologię NCQ. Za skrótem tym kryje się specjalny system zajmujący się kolejkowaniem rozkazów dysku twardego. Daje on korzyść w postaci większej wydajności, jednak głównie wtedy, gdy dysk odczytuje wiele małych plików (NCQ pochodzi z platform serwerowych i tam sprawdza się najlepiej). Z tego względu jego użyteczność dla zwykłego użytkownika może być umiarkowana – dodatkowe korzyści pojawiają się tylko wtedy, gdy gra bazuje na wielu małych plikach, a nie kilku większych. Poza tym, **aby technologia NCQ naprawdę wpływała na wydajność twojego komputera, musi ją wspierać nie tylko dysk, lecz również kontroler Serial ATA na płycie głównej.** Ostatecznie warto inwestować w nową płytę główną czy nawet kontroler, by przygotować komputer pod twardy dysk wyposażony w NCQ. Technologia ta zwiększa wydajność twardziela, ale w normalnych zastosowaniach o nie więcej niż kilka procent.

Dysk lubi chłód – nie należy go jednak otaczać jakimikolwiek gąbkami.

Gdy kwestie interfejsu i wydajności masz już z głowy, warto sprawdzić jeszcze kilka rzeczy. Po pierwsze, ważny jest parametr MTBF (Mean Time Between Failure). Określa on średni czas bezawaryjnej pracy dysku i – oczywiście – czym większa jest jego wartość, tym lepiej. Powinna ona wynosić przynajmniej 0,6 miliona godzin. Dodatkowo, warto wybrać dysk, który będzie cichy. Nic tak przecież nie denerwuje jak odgłos małego traktora wydobywający się z obudowy. Na szczęście nowoczesne dyski twarde są coraz lepsze pod tym względem i można powiedzieć, że niemal ich nie słychać. Dość głośny jest jedynie Raptor, lecz to nie żadna wada konstrukcyjna, a jedynie efekt pracy z prędkością 10 000 RPM. Reszta produktów firmy Western Digital jest bardzo cicha i korzysta nawet ze specjalnych technologii, jak na przykład Whisper Quiet. **Jeśli poszukujesz cichego dysku, powinieneś wziąć pod uwagę – poza WD – przede wszystkim produkty firmy Seagate oraz Samsung.**

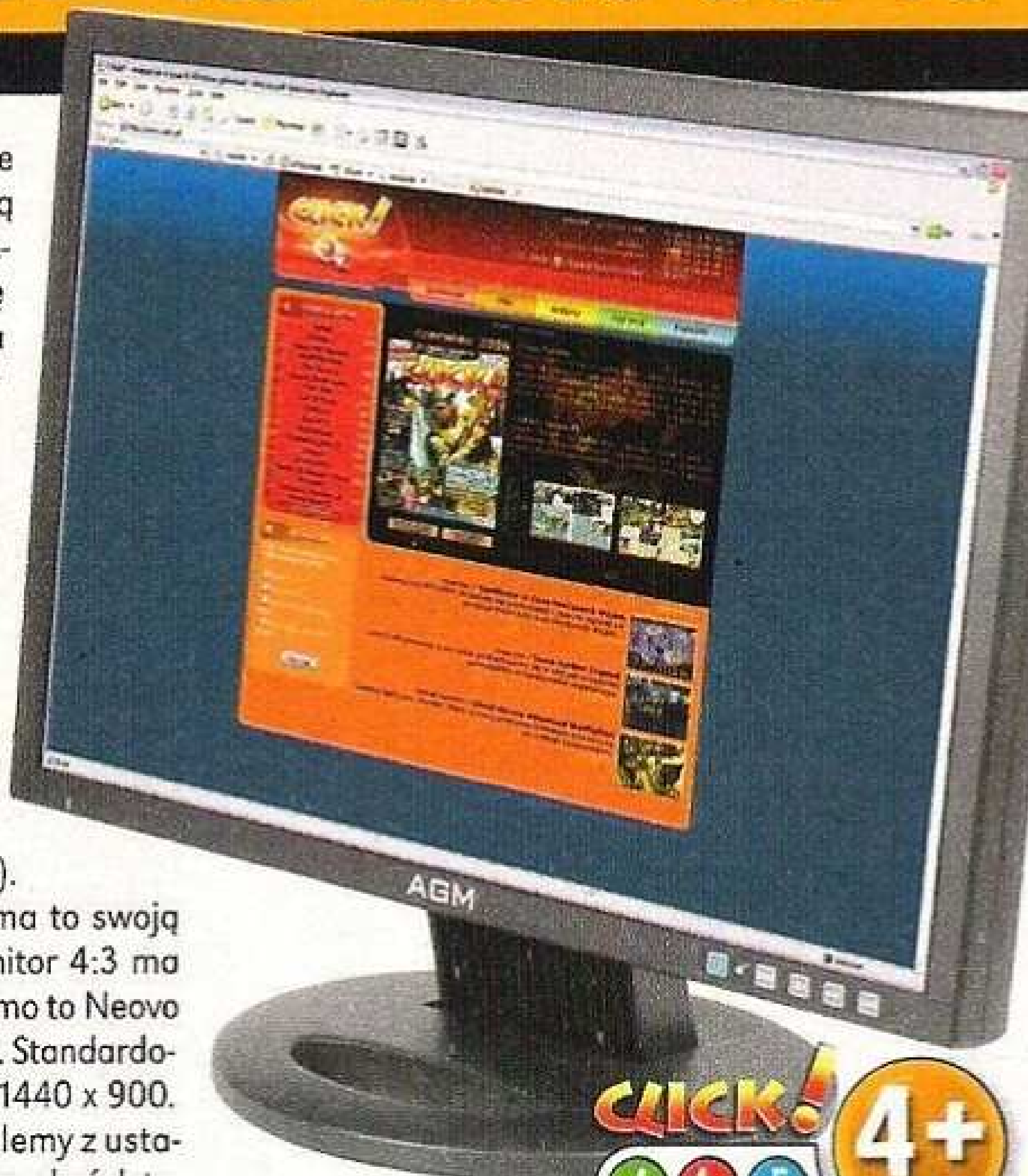
Najbardziej wymagający użytkownicy mogą wyciszyć dysk twardy (a przy tym zapewnić mu dodatkowe chłodzenie), **kupując specjalną kieszeń dyskową, na przykład Silent Box.** Niestety, nie jest to rozwiązanie tanie, gdyż kosztuje ona około 200 zł. Pamiętaj, że dysk lubi chłód, dlatego też producenci obudów instalują wolnoobrotowe wentylatory w koszyczkach mocujących. Twardziela nie należy w żadnym wypadku otaczać jakimikolwiek gąbkami czy matami wyciszającymi, gdyż może mu to tylko zaszkodzić.

Teraz nie powinieneś mieć już większych kłopotów, by wybrać dysk twardy, który będzie dla ciebie najbardziej odpowiedni. Warto jednak zastanowić się nad jeszcze jednym rozwiązaniem – wykorzystaniem sprzętowej formy poprawy wydajności i bezpieczeństwa danych o nazwie RAID. Co to takiego? O tym przeczytasz w ramce na stronie obok.

Autor: Piotr Lewandowski

Monitor 19" AG Neovo CW-19

Szeroki w barach



INFO

Producent:	AG Neovo http://www.agneovo.com/
Dystryb. w Polsce:	AG Neovo http://www.agneovo.pl/

(+) bardzo szybka matryca • dobra jakość wykonania • długie kable przyłączeniowe • filtr optyczny NeoV poprawiający nasycenie kolorów • prosty, gustowny design • bardzo dobra cena • świetna oferta gwarancyjna

(−) brak cyfrowego złącza DVI • możliwe problemy z dostosowaniem rozdzielczości w starszych grach

cena dystrybutora 1099,00 | cena w sieci 1083,00

Dane techniczne

- rozdzielczość nominalna: 1440 x 900
- kontrast: 500:1
- jasność: 300 cd/m2
- maks. częst. odchylania poziomego: 83 kHz
- maks. częst. odchylania pionowego: 75 Hz
- wielkość plamki: 0,285 mm
- czas reakcji plamki: 4 ms (gray-to-gray)
- kąt widzenia (pion): 130°
- kąt widzenia (poziom): 150°
- 16,2 mln wyświetlanych kolorów
- analogowe złącze D-Sub 15-pin
- spełnia normy jakościowe TCO 99
- waga: 4 kg
- możliwość montażu na ścianie (VESA 100 mm)
- regulacja w pionie: do 30°

Od prawego do lewego! Dziewiętnastka AG Neovo potrafi oczarować, a do tego jest... tania.

Monitory 19-calowe nie są już jakąś oszałamiającą nowością, prawdopodobnie niedługo to one właśnie staną się obowiązującym standardem (a ja jeszcze pamiętam, jak 14-calowy CRT to był szczyt marzeń, ech...). **AG Neovo CW-19 to jednak konstrukcja panoramiczna i wrażenia z pracy i zabawy na tym sprzęcie są inne.**

Trzeba pamiętać, że w wypadku panoramicznej dziewiętnastki wysokość ekranu jest podobna jak w standardowej siedemnastce (ok. 25 cm wobec 24,5 cm). Zyskujemy na panoramie, ale ma to swoją cenę: klasyczny 19-calowy monitor 4:3 ma ekran o prawie 2 cm wyższy. Mimo to Neovo CW-19 przekonał mnie do siebie. Standardowa rozdzielczość jego pracy to 1440 x 900. Spodziewałem się, że będą problemy z ustawieniem monitora w grach, ale w dwóch testowanych tytułach (Guild Wars: Factions oraz Rogue Trooper) sprawował się on bez zarzutu. Także skalowanie (usunięcie efektu rozciągnięcia obrazu w poziomie) nie stanowiło najmniejszego problemu. **Równie pozytywne wrażenia z prac biurowych to przede wszystkim wynik dodatkowej przestrzeni w poziomie** (akurat na komunikator Gadu-Gadu czy inne dodatki, które normalnie musiałem minimalizować).




Przycisków sterowania nie ukryto, lecz wyeksponowano na froncie obudowy. Dobrze to wygląda.

Warto dodać, że ekran wyposażono w filtr optyczny NeoV, co poprawia odwzorowanie barw i dodatkowo chroni panel przed uszkodzeniami. Wykonanie CW-19 jest bez zarzutu. Niektórych być może rozczaruje brak cyfrowego złącza DVI (jest jedynie analogowe D-Sub). Porządne parametry, dobra jakość wykonania, estetyczny i stylowy wygląd, 36 miesięcy gwarancji door-to-door za jedyne... 1099 zł ! Naprawdę solidna oferta.

Yamada Action Lounge SR4

Przykrótki i średnio wygodny materac





Sposobów na uprzyjemnienie sobie życia podczas grania jest całkiem sporo. Jednym z najważniejszych czynników jest oczywiście przygotowanie wygodnego siedziska. Yamada proponuje skorzystanie z Action Lounge SR4: **połączenia materaca z głośnikami.**

Urządzenie jest stosunkowo niewielkie (choć ciężkie), przez co wyższe osoby się na nim swobodnie nie położą. Jednak nawet i nieco niższym zbyt wygodnie nie będzie, gdyż **łokcie na materacu się nijak nie zmieszczą – brakuje tu jakichś „skrzydełek", żeby spokojnie je ułożyć.** Tym bardziej że leżąc, grać można tylko przy użyciu pada – o klawiaturze i myszce zapomnij, z tych przyrządów skorzystasz tylko przy biurku. Ogólnie Action Lounge przeznaczony jest głównie dla graczy konsolowych, którzy mają nisko postawiony telewizor. (Nie sądzisz, że „nisko postawiony telewizor" brzmi nieco jak obelga w stylu „nierówno pod sufitem"?)


Złącza pozwalają przesyłać dźwięk dalej - np. do innego materaca. Pytanie: po co?

INFO

Producent:	Yamada http://www.yamada.de/
Dystryb. w Polsce:	Umax Polska Sp. z o.o. http://www.yamada.pl/

(+) niezły bas • można zaszpanować przed kumplami

(−) za mały materac • wysoka cena • tylko dla konsolowców • w sumie fotel i słuchawki sprawują się lepiej

cena dystrybutora 749,00

Dane techniczne

- wyjście słuchawkowe
- wyjście audio out
- pilot
- moc głośników: 8 W
- moc subwoofera: 28 W
- gwarancja: 12 miesięcy

Zabawka dla małych chłopców, którzy nie wiedzą, co robić z kasą?... Coś w tym jest.

No dobrze, a jak wygląda sprawa z jakością dźwięku? Całkiem przyzwoicie, choć szczerze powiedziawszy, wolę grać na dobrych słuchawkach. **Głośniki dają dość czysty dźwięk** (zwłaszcza bas mile łechce uszy... i plecy, gdyż przy większej głośności subwoofer dość mocno drży), choć efekt przestrzenności nie jest tak dobry jak w przypadku ustawienia osobnych kolumn.

Plusem materaca jest to, że można do niego podłączyć wszystko, co ma złącze chinch lub minijack. Sprzęt ma też wyjścia Audio Out, dzięki którym może przekazywać dźwięk do innego urządzenia (np. kolejnego materaca). **Zasadniczo jednak ja wolałbym wygodną kanapę i słuchawki z odpowiednio długim przewodem** – komfort grania i przyjemność byłyby jednak wyższe.

NEWS

Pamięć absolutna



Kingston HyperX PC3200 to nowa kość pamięci o pojemności 1 GB, pracująca z częstotliwością 200 MHz (DDR 400) i timingami (czasami opóźnień) 2-2-2-5-1. Ceny nowej „pamiątki" jeszcze nie podano.

Źródło: Kingston

Poszerzaj horyzonty



ASUS PW201 to monitor panoramiczny o przekątnej 20,1". LCD ten pracuje w rozdzielczości 1680 x 1050 (16:10), posiada zarówno wejście DVI, jak i D-SUB, S-Video i gniazda audio. Pivot to jedna z opcji PW201, umożliwiająca ustawienie i pracę monitora w pionie. Ceny urządzenia na razie nie znamy.

Źródło: ASUS

Prawie jak kalkulator



P300 jest najnowszym telefonem Samsunga, który z wyglądu przypomina trochę kalkulator. Aparat umożliwia m.in. robienie zdjęć nocą (flash), nagrywanie filmów (MPEG4 lub H.263), ma wbudowane 88 MB pamięci. Waga P300 to zaledwie 81 g, a wymiary: 86 x 54 x 8,9 mm.

Źródło: Samsung

Szybki gryzoń



Sandio Game O'3D – tak brzmi nazwa nowej myszy dla graczy. Wbudowany sensor o czułości 2000 dpi pozwoli wiernie odwzorować najmniejsze drgnienie dłoni. Pod kciukiem umieszczono rodzaj joypada, który ma wspomagać ruch w przestrzeni 3D. Kciuk jest podobno szybszy od całej dłoni, stąd ta innowacja. Cena sprzętu to ok. 240 zł. Ups!

Źródło: Sandio

Karuzela rozdzielczości



Logitech zapowiada premierę nowej myszy G3 Laser Mouse. Urządzenie będzie się charakteryzować rozdzielczością nawet 2000 dpi (do wyboru: 400, 800, 1600 i 2000 dpi) oraz przetwarzaniem danych 6,4 Mpix. Cena gryzonia wyniesie ok. 180 zł.

Źródło: Logitech

Genius Look 315FS

Ole, ole!

Mundialowe szaleństwo nakręcane jest nie tylko przez narodowe drużyny ścierające się na zielonej trawce, ale również przez producentów różnych drobiazgów i gadżetów związanych z mistrzostwami w piłce nożnej.

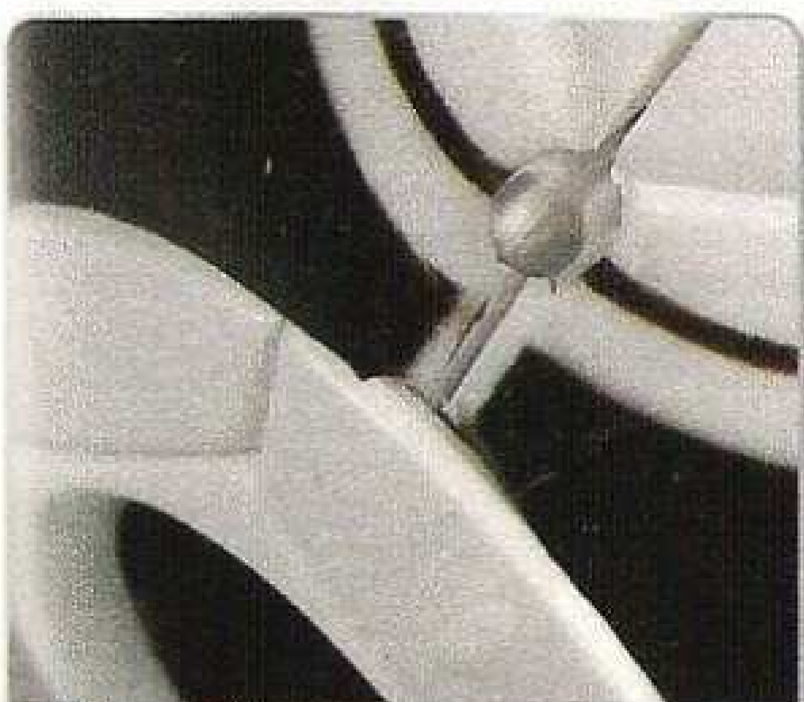


Genius ma w swojej ofercie specjalną kamerkę, która będzie użytkownikom przypominać największe mundialowe emocje. Sprzęt w kształcie kuli został wykonany z twardej gumy wytłoczonej i pomalowanej w taki sposób, że na pewno każdy dostrzeże w niej miniaturową piłkę do „nogi". Urządzenie wyposażone jest w matrycę COM 300 tys. pikseli, która umożliwia wykonywanie zdjęć o niezłej rozdzielczości 1280 x 960 oraz kręcenie filmików o trochę gorszej (640 x 480). Prędkość przesyłu obrazu osiąga 30 klatek na sekundę. **Urządzenie posiada też wbudowany mikrofon, obowiązkowy we wszystkich kamerkach przycisk snap shot** i niewielką kontrolkę sygnalizującą pracę urządzenia. Miłym dodatkiem jest zestaw 32 flag krajów, które zakwalifikowały się do tegorocznych mistrzostw świata. Można je nalepić na białych polach nietypowej „piłki". Szkoda jednak trochę, że naklejki zaginają się po naklejeniu, co wygląda mało estetycznie.

Inny drobiazg, który uprzykrza zabawę „piłką", to regulacja ostrości kamerki. **Oprawkę obiektywu, która do tego służy, ledwo mogłem ruszyć.** Nie ma jak jej złapać (głęboko osadzona) i stawia za duży opór. Inny problem sprawia podstawka, która jest tak skonstruowana, że kamerkę można w pewnym zakresie regulować (przesuwać o kilka stopni). Kiedy ją ustawiałem, uszkodzeniu uległ czarny malunek na kamerce, a tak się nie powinno zdarzyć. Jak zwykle więc: diabeł tkwi w szczegółach.



Plus za ciekawy pomysł na opakowanie. Gdyby jeszcze bramkarz był w naszych narodowych barwach...



Pokrętło zmiany ogniskowej pracuje bardzo ciężko, a palce nie mają czego chwycić. Wyjątkowo niewygodne rozwiązanie.

INFO

Producent:	Genius http://www.genius-europe.com/
Dystrybutor w Polsce:	NTT http://www.ntt.pl/
+	fajny pomysł • długi kabelek • naklejki z flagami • dobra optyka
−	taka sobie cena • nieprecyzyjne wykonanie • problemy z oprawką obiektywu

cena dystrybutora 95,00

Dane techniczne

- rozdzielczość: 1280 x 960 pikseli (zdjęcia), 640 x 480 pikseli (film)
- typ czujnika: CMOS
- przyłączenie: USB 2.0
- odświeżanie: 30 klatek na sekundę
- przycisk snap shot
- mikrofon
- wymiary: 57 x 57 x 69 mm
- długość kabla: 175 cm
- waga: 105 g
- gwarancja: 24 miesiące

Kamerka została bardzo fajnie opakowana (motyw bramki i piłki), ma niezłe parametry techniczne, ale podpada w szczegółach.

Pojemna Barracuda



750 GB Pushbutton Back-up Hard Drive to zewnętrzny dysk twardy w ofercie Seagate Technology (oparty na modelu Barracuda 7200.10).
Sprzęt posiada od 8 do 16 MB pamięci cache, zatrwarzającą pojemność 750 GB, pracuje z interfejsem SATA i SATA2. Urządzenie komunikuje się z komputerem za pomocą złącza USB lub FireWire. Jego cena to ok. 1700 zł.

Źródło: Seagate

Tajemniczy megaplayer



Sony wprowadzi wkrótce nowy odtwarzacz o symbolu NW-A1200. Urządzenie będzie posiadać 8 GB pojemności, oprogramowanie SonicStage CP, będzie działać do 20 godzin bez ładowania i obsługiwać formaty: MP3, ATRAC 3 i ATRAC 3 Plus. Cena i pozostałe szczegóły na razie są tajemnicą.

Źródło: Sony

Pamięć wielkości boiska



Football Disk to zabawny pendrive z piłkarskim motywem. Grać się nim w piłkę raczej nie da, ale za to dane na nim zapisane są specjalnie chronione. Obudowa jest wodoodporna i przeciwwstrząsowa, pokryta mocną gumą. Urządzenia mają pojemność od 256 MB do 4 GB. Cena nie jest jeszcze znana.

Źródło: HardwareZone

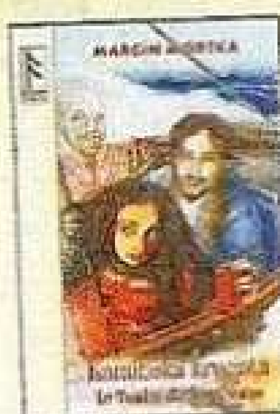
Barry Trotter i niepotrzebna kontynuacja

Powieść Gerbera ma podtytuł: „Książka, na którą nikt nie czeka". Jest w tym sporo prawdy, bo pierwsza część („Barry Trotter i bezczelna parodia"), mimo zajęcia wysokich pozycji na listach bestsellerów, była po prostu słaba. Gerber stara się być zabawny, przedstawiając Trottera jak zepsutego, znudzonego sławą osobnika, ale nie robi tego lekko i z wdziękiem, lecz ciężko i siermiężnie. A jakby tego było mało, rubasznie zaśmiewa się z własnych żartów.

W „Niepotrzebnej kontynuacji" Trotter wraz z żoną, Herbiną Gringer, odwożą do Szkoły Magii i Czarów-Marów Hokpok swojego jedenastoletniego syna Nigela, który jest magiczny jak „mniej więcej plastikowy widelec". **Trotter zapada jednak na juniorazję, czyli zaczyna młodnieć i na nowo przeżywa grozę okresu dojrzewania.** To pretekst do niekończących się gagów i żartów. Gdyby jeszcze były one śmieszne...

Tytuł: „Barry Trotter i niepotrzebna kontynuacja"
Autor: Michael Gerber
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 25 zł

Karaibska Krucjata. La Tumba de los Pirates

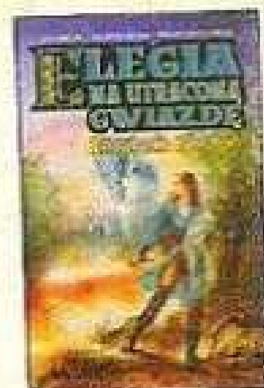


Druga część powieści Marcina Mortki ponownie przenosi nas w świat pełen złych mocy, skarbów i piratów z południowego morza. Kapitan William O'Connor nadal potyka się o własne nogi, jednak szczęśliwa gwiazda nieodmiennie świeci nad jego głową. Mamy tutaj wszystko: diabła morskiego, szalone abordaże, zmagania z beczkami malagi i dzikim Czarnym Szkwałem.

Mortka mruga okiem i śmieje się z Anglików, Francuzów, Hiszpanów i kogo tam jeszcze uda mu się wciągnąć do swojej pokręconej jak kiszki świni intrygi. Czy może się to podobać? Jeśli lubisz powieści, w których znasz zakończenie, to tak. Wiadomo bowiem z góry, że O'Connor wyjdzie z każdej opresji obronną ręką i jeszcze przeciągnie swych przeciwników pod kilem.

Tytuł: „Karaibska Krucjata. La Tumba de los Pirates"
Autor: Marcin Mortka
Wydawca: Runa
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 26,50 zł

Elegia na utraconą gwiazdę



Elizabeth Haydon jest autorką bardzo tajemniczą, brak właściwie informacji o jej karierze, innym poza fantastyką dorobku czy nawet dacie urodzenia. To, jak pisze anglosaska pisarka, zasługuje jednak na uwagę, a „Elegia na utraconą gwiazdę" powinna spodobać się każdemu fanowi fantasy.

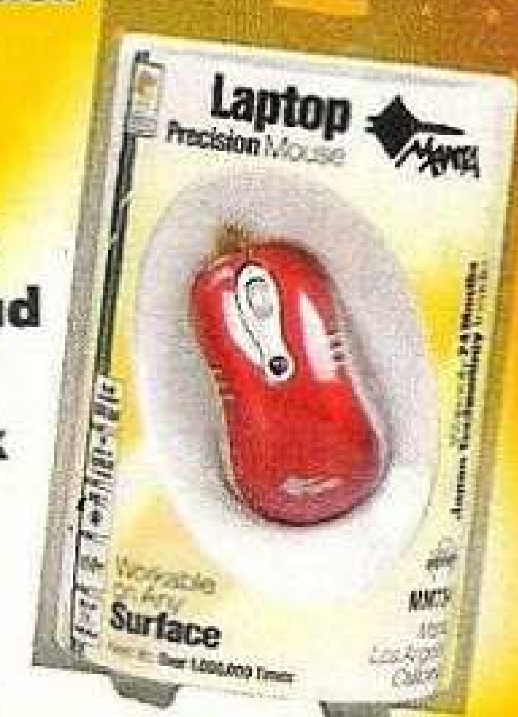
Czytelnik śledzi losy kilku postaci, w tym dziwnych istot, których losy splatają się w czasie mającym być początkiem chaosu prowadzącego do wojny. Jest tu okrutna Anwyn, smoczyca, która została pozbawiona ludzkiej postaci, a po trzech latach w grobie budzi się, by wywrzeć straszną zemstę. **Jest tajemnicze dziecko, które śpi od wieków, a gdy otworzy oczy, to... lepiej nie wiedzieć.** Jest też istota z „żywego kamienia", powołana do życia przez złego władcę. Zadziwiające, jak sprawnie autorka lawiruje w tym gąszczu bajkowych postaci, nie nużąc przy tym czytelnika, a właśnie pobudzając wciąż i wciąż jego ciekawość. Przekonaj się o tym sam!

Tytuł: „Elegia na utraconą gwiazdę"
Autor: Elizabeth Haydon
Wydawca: Mag
Rok wydania: 2006
Edycja: oprawa miękka
Cena wydawcy: 27,90 zł

7164 konkurs SMS

Precyzyjna mysz Precision Mouse o naprawdę mysich rozmiarach!

Możesz naciskać jej przyciski ponad 1 000 000 razy i nadal będzie jak nowa!



Wybierz właściwą odpowiedź, a być może już niedługo pogłaszczesz mysz po grzbiecie!

Co oznacza słowo Precision?

A. precjoza
B. kolor purpurowy z dodatkiem burgunda
C. dokładność

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.MS.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **4 lipca 2006 r.**

Fundatorem nagrody jest Manta



WD Extreme Lighted Combo 320 GB

Świecące dyski





Znowu na twardzielu znalazło się kilka tysięcy plików MP3 i wideo – chciałbyś je pokazać znajomym, ale nie masz zamiaru zgrywać wszystkiego na płyty? Pomyśl o mobilnym dysku twardym.

Do przenoszenia dużych ilości danych niektórym użytkownikom komputera nie wystarczają już nawet płyty DVD. Nic dziwnego, że wraca moda na przenośne dyski twarde. Na szczęście nieporęczne „kieszenie" odchodzą już do lamusa, a zastępują je mobilne dyski z portami USB i FireWire. Takie rozwiązanie proponuje Western Digital. W obudowie zamontowano wydajny dysk WD (8 MB cache, 7200 RPM) o pojemności nawet 320 GB. Do komunikacji z komputerem możesz wykorzystać USB w standardzie 2.0 (480 Mbit/s) lub FireWire (400 Mbit/s).

Ciekawostką jest zastosowanie przezroczystej obudowy, która dodatkowo na bocznych krawędziach jest podświetlana. Iluminacja powoli zmienia kolorystykę, co daje całkiem przyjemny efekt – szczególnie wieczorem. W każdej chwili możesz zatrzymać zmianę koloru, naciskając przycisk umiejscowiony w tylnej części obudowy.

Co daje zastosowanie tego właśnie dysku przeciętnemu użytkownikowi? Sporą pojemność i ciekawy wygląd – **niezła gratka dla osób tuningujących swoje maszyny.** Dodatkowo sprzęt może pracować jako „lampka nocna" – szczególnie że nawet po wyłączeniu urządzenia obudowa cały czas świeci (należy odpiąć zasilacz, aby wyłączyć podświetlenie).

W ofercie WD znajdują się również znacznie mniejszych rozmiarów i bardziej poręczne dyski przenośne w obudowie 2,5". Dodatkowym plusem takich urządzeń jest brak zasilacza – dysk pobiera energię bezpośrednio przez port USB. Idealne rozwiązanie dla komputerów przenośnych.

INFO

Producent:	Western Digital http://www.westerndigital.com/
Dystryb. w Polsce:	Incom http://www.incom.pl/
+	wygląd • pojemność • możliwość podłączenia przez USB i FW
–	wymiary • świeci nawet po wyłączeniu (należy odłączyć zasilacz) • obudowa podatna na zarysowania • tylko rok gwarancji

cena dystrybutora 160 GB 580,00 | cena dystrybutora 320 GB 860,00

Dane techniczne

- pojemność: 160 lub 320 GB
- szybkość talerzy: 7,200 RPM
- cache: 8 MB
- przyłączenie: FireWire (1394a) do 400 Mbit/s, USB (2.0) do 480 Mbit/s
- wymiary: 44,2 x 218,8 x 154,4 mm

Pojemny dysk w obudowie, która nie każdemu musi przypaść do gustu.

Standardowe wyjścia dla portów USB i FireWire oraz zasilanie 12 V. Przycisk Power mógłby być z przodu.

Manta Black Jack MM850

Tanie granie





Dla użytkowników, którzy poszukują zestawu głośnikowego 2.1 wyłącznie do komputera, Manta ma nową propozycję. Black Jack MM850 nie posiada co prawda możliwości podłączenia do DVD czy CD playera, a jedynie do karty dźwiękowej, ale takie rozwiązanie oznacza m.in. nieco niższą cenę zestawu.

Ciekawostką zestawu Manty jest wbudowane w subwoofer radio FM. Za pomocą guzika Mode przełączasz głośniki w tryb radia. **Urządzenie jest maksymalnie proste, wyboru stacji dokonujesz przyciskiem Scan.** Przeszukiwanie odbywa się tylko do przodu. Na szczęście urządzenie zapamiętuje ostatnie ustawienie radia.

Drewniana obudowa subwoofera prezentuje się dobrze, nie mam zastrzeżeń do jakości wykonania, chociaż szkoda, że nie można ściągnąć maskownicy głośnika niskotonowego. Warto zaznaczyć, że głośniczki satelitarne posiadają zaczepy umożliwiające zawieszenie ich na ścianie. Tradycyjnie już mam jednak zastrzeżenia do długości kabelków przyłączeniowych: jedyne 120 cm daje niewielkie pole manewru.

Słuchanie muzyki na tym sprzęcie nie dostarczyło mi wielkich wzruszeń, ale należy pamiętać, że to sprzęt za ledwie 100 zł. Biorąc to pod uwagę, głośniki sprawują się całkiem dobrze. Bas jest w miarę czysty, a przy głośniejszych dźwiękach czy muzyce nie zakłóca ją go drgania. Jeśli szukasz czegoś taniego i poprawnego w działaniu, Manta Black Jack MM850 będzie dla ciebie w sam raz.



Z tyłu obudowy mamy jedynie wyjścia na głośniki (L, P) oraz kabelek do karty muzycznej. Skromnie.

INFO

Producent:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
Dystryb. w Polsce:	Manta Multimedia http://www.manta.com.pl/
+	drewniana obudowa subwoofera • zaczepy na satelitkach • opcja radia • dobre wykończenie • 24 miesiące gwarancji • niska cena
–	krótkie kable • radio bardzo toporne • niemożność ściągnięcia maskownicy • brak korektora sopranów i basów

cena dystrybutora 99,00

Dane techniczne

- moc wyjściowa: 14 Wat RMS (2x3+8)
- zakres fal FM (ultrakrótkich): 87,5-108 MHz
- długość przewodów (satelity): 120 cm
- gwarancja: 24 miesiące
- tunel powietrzny – poszerzone basy
- zakres częstotliwości: 20 Hz-20000 Hz
- kontrola: natężenia głosu, poziomu basów, zasilania, radia
- rozmiary – subwoofer: 242 x 166 x 224 mm, satelity: 109 x 75 x 61 mm

Poprawny zestaw muzyczny do domowego komputera. Atrakcyjna cena kosztem niewielkiej mocy.

NEWS

Złota komórka



Nokia 8800 zyskała nową obudowę dla użytkowników, którzy cenią sobie szlachetny metal i mają bardzo dużo wolnych funduszy. 8800 pokryto 24-karatowym złotem, natomiast specyfikacji technicznej telefonu nie zmieniono (m.in. 64 MB pamięci, player MP3, aparat o rozdzielczości 0,5 Mpix). Cena złotej komórki to „tylko" 8100 zł.

Źródło: Nokia

Dotykaj i pisz

EZ-Canvas to system specjalnych czujników, który umożliwia przekształcenie dowolnego monitora w ekran dotykowy. Zamontowane w górnych rogach obudowy sensory współpracują ze specjalnym piórem optycznym. Dołączone oprogramowanie rozpoznaje pismo odręczne i zamienia je na wersję elektroniczną. Ile to kosztuje? Jeszcze nie wiadomo. Ciekawe, czy przyda się to też do gier...

Źródło: NAVIsis

Okulary przyszłości



Południowokoreańska firma Kowon Technology wypuściła na rynek okulary multimedialne wyposażone w tuner telewizyjny. Posiadają one dwa oddzielne ekrany LCD o wymiarach 4,8 x 4,2 mm i rozdzielczości 320 x 420 pikseli. Wrażenie odbioru jest takie jak przy patrzeniu na 32-calowy monitor z odległości dwóch metrów. Cena to ok. 650 zł.

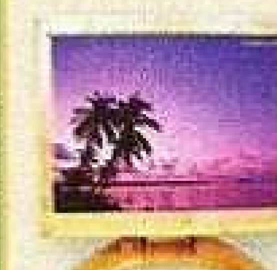
Źródło: Kowon

O czym szumią muszle

PC-777 to nazwa nowej obudowy wykonanej z lekkiego stopu aluminium. Nietypowy jest kształt pudła, przypominający muszlę. W „shellu" znajduje się sześć slotów 3,5 cala, w tym gotowe ramki na stację dyskietek oraz CD/DVD ROM. Użytkownik otrzymuje również do dyspozycji siedem slotów PCI oraz dwa 12-centymetrowe wentylatory. Obudowa o wymiarach 246 x 645 x 574 mm nie została jeszcze wyceniona.

Źródło: Lian Li

Bambusowe monitory



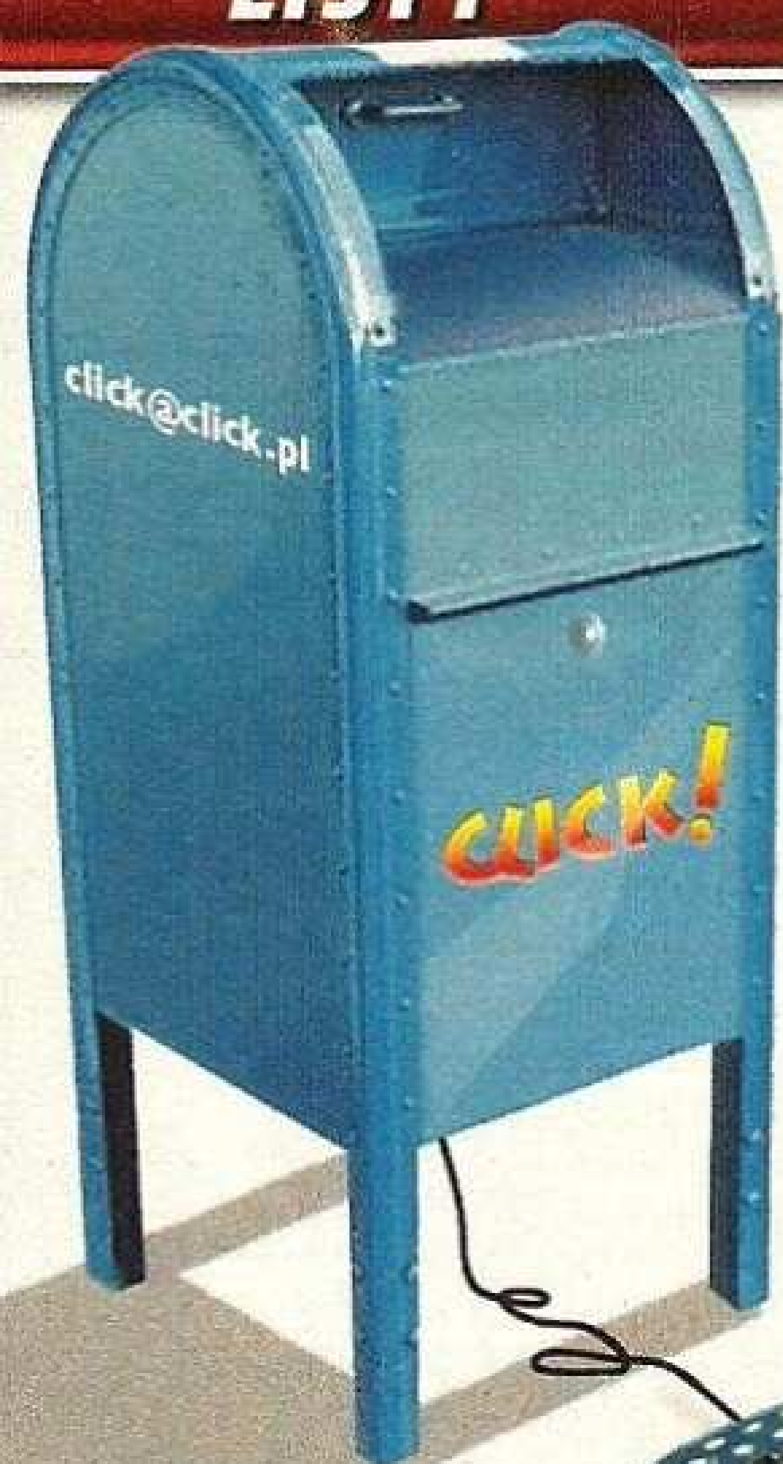
Firma PlayEngine zaproponowała nietypową obudowę dla swoich monitorów TFT LCD. Wykonano ją bowiem z... bambusa. Urządzenia spełniają wszelkie normy jakościowe. Do wyboru są panele z matrycą 15", 17" i 19" (o czasie reakcji 8 ms). Ekologiczne monitory kosztują odpowiednio 1440, 1580 i 1940 złotych. Co na to korniki?

Źródło: PlayEngine

Ku pamięci

CG-SP100W to symbol najnowszego odtwarzacza z Corega, który wyróżnia się tym, że jako nośnik danych zastosowano w nim czytnik SD (brak wbudowanej pamięci). Urządzenie obsługuje karty do 1 GB. Odtwarzacz waży zaledwie 23 gramy i ma rozmiary 59 x 16 x 49 mm. Cena wynosi ok. 120 zł.

Źródło: Corega



Z miesięcznej porcji listów wybrałem dziś nieco lżejsze kwiatki, z racji wakacji. Nam też się nic nie chce... (*Uważaj! – Rednacz*). Przy okazji dzięki dla Tomka W. za słoik z morską bryzą, którą specjalnie dla nas złapał w okolicach Mrzeżyna. Rewanżujemy się słoikiem z naszą, wrocławską kranówką. Smacznego!

Wszystkich innych zachęcam do wysyłania fotek z wakacji, przyjrzyjcie się też konkursowi „My chcemy/Wy dostajecie". Nagrody są cenne, a liczba uczestników – jak na razie – niewielka!

Herr Odyn

Nagrodę Niebieskiej Skrzynki otrzymuje MTZK. Gratulujemy.

Jakieś Star Warsy

Pisze do was z prośbą, żebyście do następnych numerów Clicka dali jakieś Star Warsy, albo gadżety z tego filmu. Bo jak ktoś powiedział w Biblii nie samymi grami człowiek żyje czy jakoś tak.

Jasiu



Use the Force, Lord Vader!

UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

My murzynki. My sprzedać babkę żeby mieć na CLICKA! A że nie mieć pinindzy my nie kupować nowych gier, dobrych gier. My zrobić wielki błąd kupić CLICKA bo tam być słabe gry (więc my chcieć babkę z powrotem bo być głodni).

CLICK! Wy sobie zrobić babę z piasku i zjeść. Być dobrze dla was, wy nie głodni już. W ogóle wy już nie.

CLICK! Specjalnie dla ciebie „jakieś Star Warsy". A w następnym numerze Gwiazda Śmierci do samodzielnego złożenia! Ach... rozmarzyłem się...

●●●

Brak w Clicku!

Elo! Piszę w sprawie plakatów których brak w CLICK-u! W jednym z listów została poruszona ta sprawa na co redakcja odpowiedziała: „Jeden plakat oznacza cztery strony mniej recenzji i tekstów(...)!" A ja mam pomysł na rozwiązanie tego problemu, więc w Clicku jest około 13 stron reklam więc wywalcie 4 strony i już macie miejsce na plakat! Denerwuje mnie fakt, że kolesie co zlecają Wam umieszczenie w Clicku reklam gier myślą, że ktoś się skusi na jej kupno! Co za matoły, przecież gdy mam ochotę kupić grę to dokładnie śledzę recenzje i minimum 2 razy ją przeczytam nim cokolwiek zrobię w kierunku jej nabycia. Przecież po to kupuję tą gazetę by zapoznać się z recenzją a nie reklamą, ale nic osądzicie sami. Pozdrawiam!

P.S Mam jeszcze małe pytanie, otóż w podsumowaniu gry są podane jej wymagania i tu moje pytanie, czy powiedzmy 1 GHz wymagane na procesorze oznacza jego prędkość albo jak kto woli wydajność czy nazwę jak np. mój proc 2,0 Athlon? Jeszcze raz pozdrawiam!!!

MTZK

CLICK! Z matołami to przeszarżowałeś. Reklama jest wskazówką, że dana produkcja pojawiła się na rynku. Dzięki temu możesz właśnie kupić sobie szkło powiększające i śledzić ile wlezie recenzje i infa o grze w dowolnym, wybranym przez ciebie medium. Poza tym zdziwiłbyś się, ilu jest ludzi, którzy kupią dany tytuł nie dlatego, że przeczytali już o nim wszystko, co tylko ktoś napisał, ale właśnie z powodu, że spodoba im się chwytliwe hasło w reklamie.

A na marginesie, spójrz na inne czasopisma. One reklam nie mają?

PS Chodzi o taktowanie, ale spokojnie: Athlony 2000 odpowiadają mniej więcej wydajnością dwugigowym Intelom.

PPS A plakaty mamy i tak!

●●●

Zbijanie kasy

Od dawna wiedziałem że słowo CLICK! nie wzięło się ot tak nie wiadomo skąd. Siedziałem nad tym kilkanaście tygodni aż w końcu udało mi się złamać ten kod. Oto on:

Człowiek Lubi I Chce Kasy!

i powiedzcie że to nie o to tu chodzi jak o zbijanie kasy. Podzielcie się, każdy chce być bogaty... Życzę szczęścia i dalszego zbijania kasy!

3Dziech

CLICK! Oj, i tyle tygodni stracone, a wystarczyło po prostu zapytać. „Click!" to dźwięk, jaki wydaje klawisz myszki, hehe.

Nie, nie chodzi o zbijanie kasy, tylko o to, żeby wszyscy w nadwiślańskim kraju byli szczęśliwi! I to nasza właśnie misja, nikogo innego! Co zarobimy, to oddamy, tacy jesteśmy! Piękna wizja... Stary, obudź się! A swoją drogą, my na dodatek robimy dokładnie to, co lubimy! To już w ogóle jest świństwo, nie?

Trzymaj się, też zbijaj (byle nie bąki).

●●●

Łatwo się drze

Wiem, że macie dużo maili, wiec będę się streszczał. Pierwszą sprawą jest papier.



Weź Clicka na wakacje i zrób mu zdjęcie w dziwnym, odległym, nietypowym miejscu! Najciekawsze fotki opublikujemy w Clicku! Dla zwycięzców nagrody!

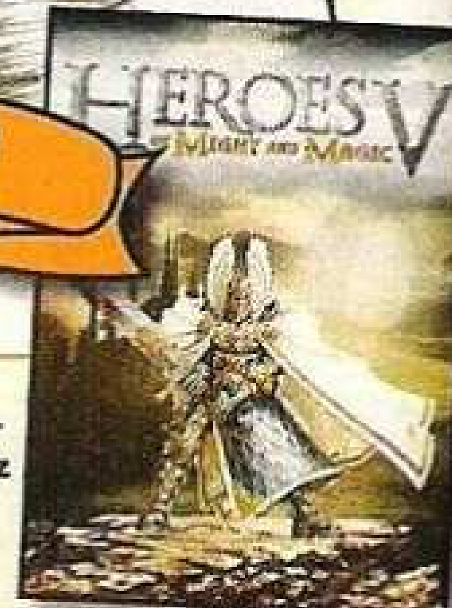
Łatwo się drze, tusz zostaje na palcach i strasznie śmierdzi (nie, nie wącham każdej gazety, ale wasza śmierdzi na 2 metry). Druga sprawa jest gra w następnym numerze Click'a. Czy nie dałoby się wrzucić jakiegoś porządnego symulatora lotów, a najlepiej smoka? Chodzi mi konkretnie o „The I of the Dragon".

serel

CLICK! Jak sam zauważyłeś, to jest papier. To dość delikatny materiał, niezależnie od tego, czy kupisz Clicka czy Gazetę Wyborczą. Jak zaczniemy wydawać Clicka na kamiennych płytach, zadzwonię do ciebie.

Ciekawe, ja zapach farby drukarskiej akurat lubię, no ale nie mam też tak doskonałego powonienia jak ty. Nawet z 20 centymetrów Clicka nie czuje, ech...







Kup sobie zatyczki do uszu i używaj ich do nosa, powinno pomóc. Co do symulatora, na razie nie mamy żadnego w planach.

●●●

Najwyższe detale

Witam całą redakcję Clicka! Zawsze mnie interesowało na jakich komputerach testujecie gry. Powiedźcie mi czy zmieniacie pc-ty jak tylko wyjdzie jakaś nowsza gra i musicie ją odpalić na najwyższych detalach? Odchodząc od tematu to chciałem wam wytknąć mały błąd ortograficzny, a raczej pomyłkę w jednej z recenzji kturą pisał Herr Odyn, Tomb Raider: Legend. Herr Odyn napisał w minusach gry „zdecydowane za krutka". Taki mały błąd i może to jest głupie, że wam to pisze ale musiałem to zrobić :D. Jeszcze raz wielkie pozdrowienia!

*Don Sierra**

CLICK! Jeju, wiesz co? Dokładnie tak jest! Na przykład ostatnio wyszła ta gra Kangurek Kao 3 i nie podobało mi się, że jego torba ma za mało detali! Z miejsca zmieniłem komputer i jeszcze monitor, bo kolory zdawały mi się mało nasycone.

W rzeczywistości jest tak, że mamy upgrade sprzętu średnio raz na pół roku (wymiana karty, dodatkowa pamięć itd.). Zazwyczaj to wystarcza, żeby zobaczyć grę w full detalach. Jeśli nie, jest kilku maniaków, którzy mają w domu najnowszy sprzęt i oni wówczas zajmują się grą.

Co do małego błędu, mylisz się, jest napisane przez „ó". Masz jakiś wybrakowany egzemplarz. A i popatrz jeszcze raz na swoją wiadomość, KTÓREJ w jednym miejscu nie poprawiłem, hehe.



I jeszcze raz soczysta dziewczyna z **Panzer Elite Action: Fields of Glory.** *Ci, którzy są szczęśliwymi posiadaczami poprzedniego numeru Clicka, będą teraz mieli naszą uroczą „pancerniaczkę" od przodu i od tyłu!*

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Tourist Trophy [PS2]



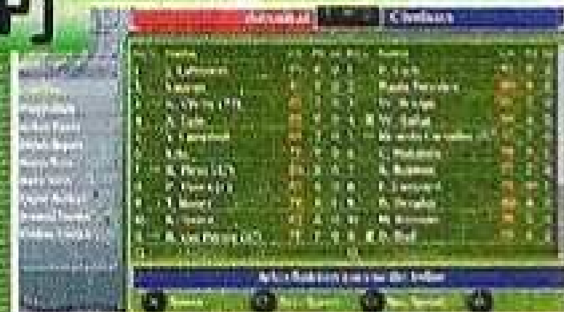
Najprostsza definicja tego tytułu? Gran Tourismo z motocyklami. Innymi słowy: **hiperrealistyczny symulator jazdy wyposażonymi w potężne silniki dwukołowcami** – dla prawdziwych maniaków. Jedyna słabość – niemalże niezauważalna sztuczna inteligencja, przez co cała gra to głównie wyścigi z czasem. Ale i tak wciąga – tym bardziej że za każdy sukces dostajesz nowy, realistycznie odwzorowany motocykl. Vrooooom!





2 Football Manager Handheld [PSP]

Każdy, kto dał się wciągnąć w normalną, PeCetową wersję Football Managera, wie, jak ta gra działa na graczy – zaprząta myśli, sprawia, że taktyczne ustawienia opracowuje się nawet... w toalecie. Wersja na PSP sprawia, że również tam można udawać Janasa. Czad! Czad! Czad!



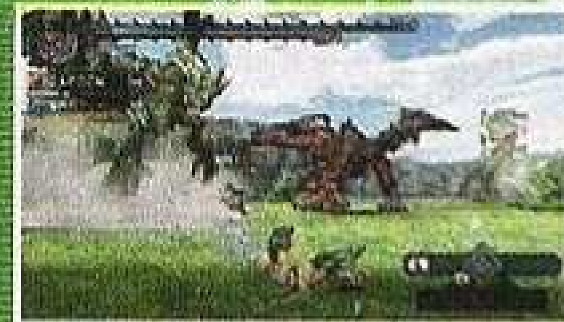
3 Viewtiful Joe: Red Hot Rumble [PSP]

Szalona zręcznościówka z Capcomu po kilku częściach wydanych na PS2 trafia też na PSP – tym razem jako bijatyka. Tak kolorowej gry na tę platformę jeszcze nie było!



4 Monster Hunter: Freedom [PSP]

Polowanie na zwierzaki wcale nie musi być nudne – szczególnie jeśli te zwierzaki to wielkie bestie rodem z powieści fantasy. Gdyby nie trochę niefortunna kamera, byłoby naprawdę perfekcyjnie.



5 Trauma Center: Under The Knife [DS]



Ciekawostka – zabawa w chirurga, która zyskuje na tym, że grę wydano na Nintendo DS. Dzięki temu można samodzielnie prowadzić skalpel – a to naprawdę ogromna frajda.

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://www.gameinnovation.org/



Wyjątkowa strona dla wszystkich fanów gier komputerowych, którzy lubią zastanawiać się, kto pierwszy wymyślił takie czy inne patenty. Po zajrzeniu tutaj wszystko staje się jasne – **jaki był pierwszy FPS ze snajperką**, kto wprowadził do gier interaktywną muzykę itd.

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

Facade

Ciekawostka dla koneserów, dla których im produkcja dziwniejsza, tym lepsza. Facade to po części gra, po części zaś **symulator zachowań ludzi w różnych sytuacjach**. Fabuła jest prosta – wpadasz z wizytą do zaznajomionej pary i spędzasz u niej wieczór. W zależności od tego, co powiesz i zrobisz, historia potoczy się inaczej – na twoje akcje komputerowe postacie będą reagowały zgodnie z tym, co podpowiedzą im algorytmy sztucznej inteligencji. Jeśli znasz angielski, sprawdź to – poziom AI na pewno cię zaskoczy!



Do ściągnięcia ze strony: http://www.interactivestory.net/ [167 MB]

Jedyna gra...



Black & White 2

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Mega-lo-Mania

Klasyczna gra strategiczna z szesnastobitowych komputerów (wydano ją w 1992 roku), w której w ciągu kilkunastu minut można było przejść cywilizacyjną ewolucję od prymitywnej wspólnoty plemiennej do społeczności posługującej się bronią laserową. Wszystko działo się w zabójczym tempie – teraz **Mega-lo-Mania sprawdziłaby się znakomicie jako szybki przerywnik między poważniejszymi produkcjami.** Z lepszą grafiką i – przede wszystkim – trybem sieciowym gra szybko zdobyłaby popularność nawet w czasach Civilization IV i Age of Empires III.





OLD SKULL I HARDKOR





